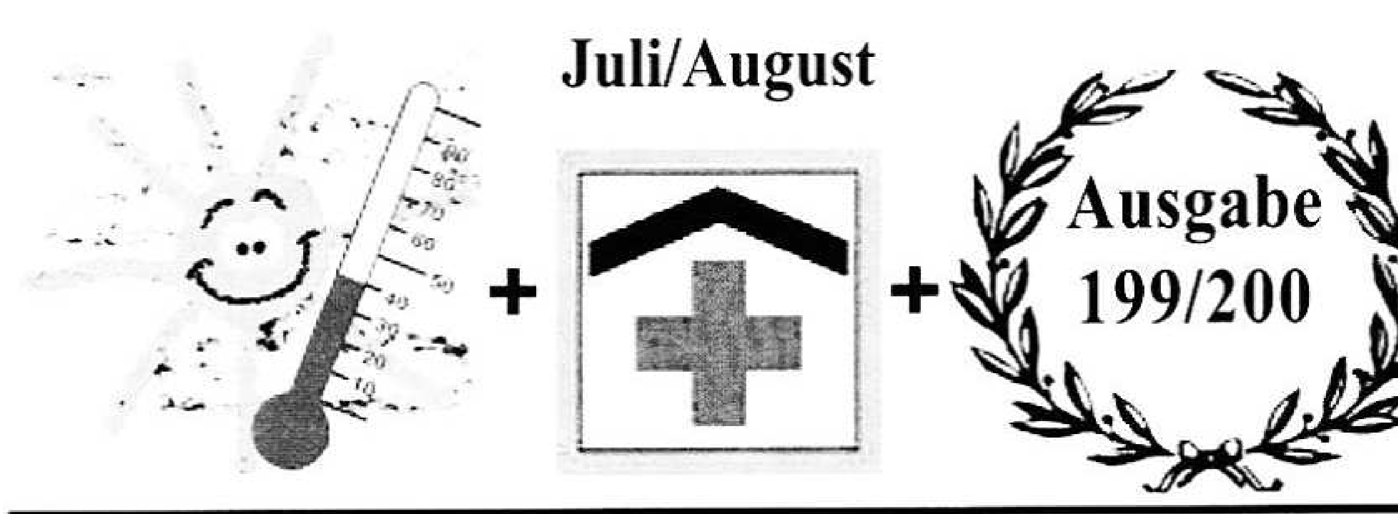




V.i.S.d.P.: Wolfgang Haller, Tel. 0221/680 33 10
Dabringhauser Strasse 141, 51069 Köln

E-mail: womoteam@t-online.de
Kölner Bank, BLZ 371 600 87, Kto-Nr. 7404 172 012

Ausgabe 199/200

Juli/August 2006

Schon wieder zu spät....

Das hatte ich mir sicher auch ganz anders vorgestellt. Eigentlich sollte dieses Info wieder pünktlich auf eurem Tisch liegen, aber Umzug und die heißen Julitage liessen mich alles erstmal schleifen, es war ja im Prinzip noch Zeit genug, schließlich weiß ich ja aus jahrelanger Erfahrung, wie lange ich an so einem Info sitze ☺.

Aber dann geschah etwas, mit dem ich nicht gerechnet hatte und wohl auch nicht rechnen konnte: Nach einem schönen Tag im Schwimmbad verbrachte ich die beiden folgenden Tage fast in einem komaartigen Zustand, kurz, sie sind bei mir so gut wie garnicht vorhanden. Als ich dann - es war ein Sonntag - wieder halbwegs bei mir war, entdeckte Eva, das mein rechter Unterschenkel samt Fuß knallrot und stark geschwollen war. Also direkt ab ins Krankenhaus.

Und da war nichts mit Spritze bekommen und gut ist. Man behielt mich direkt dort. Die ganze Story würde hier zuviel Platz einnehmen, aber insgesamt war ich drei Wochen dort (einmal zwei und nach einem Rückfall nochmal eine). Wer jemals im Krankenhaus lag, der weiß, wie öde die Zeit dort abläuft. Und das alles wegen einer bakteriellen Infektion, die ich mir zugezogen hatte und deren Heilung sehr langwierig verläuft.

Und so konnte ich in diesem Jahr auch leider nicht zum Treffen nach Wittenberg fahren. Das hat mich besonders getroffen, wo ich doch sonst bei (fast) allen möglichen Treffen zugegen bin.

Und über all dem hätte ich fast auch noch ein „kleines Jubiläum" vergessen: Schaut mal auf die Nummern dieser Ausgabe. Richtig: 200! Das besagt, wieviele Monate ich euch schon mit diesem Info quäle. Mögen noch etliche Monate hinzukommen!!! *(Wo)*

Again too late....

That was not what I had pictured to myself. Normally this mag should be punctual on your desk this time, but house moving and the hot days in July had let me slipped the things, there was time enough I thought, after all the time I know from my experience, how long it lasted to create such a mag ☺.

But then happened something that I not counted about and what brought me in calamities: After a fine day in the swimming pool the next two days I found myself in some sort of a coma and they doesn´t really exixt to me. The other day, it was a sunday, I was again in a halfway good condition, but then Eva detected, that my my lower feet till to the foot was glaring red and swollen. So up directly to the hospital.

There was nothing with only getting a jab and up at home. They keeped me there. It began a long story, too much for this space, but I was three weeks there altogether (once two weeks and after arecurrence another one - not „Three weeks in paradise"). Who once was in a hospital knows, how boring it is and you think the time stood still. And why? I got a bacterial infection and it lasted long, to get the bacterias out of the body.

That was also the reason that I couldn´t went to the Wittenberg meeting this year, and this had me cut to the quick. Me, one of the fanatics who went normally to much as possible meetings. But don´t be afraid: I have sent out reporters ☺, and you can read about it in the next issue.

After all I nearly forget a „small jubilee": Have a look at the numbers of this issue. Right, it is 200! Which means 200 months of doing my job and mag for the club, and that all to tantalize you... no applause! But may come many month more!!! *(Wo)*

Termine 2006

16. September 2006
Spectrum & Sam Treffen Bunnik/NL. Anfahrtsskizze: ***http://www.hobby.nl/~sinclair-gg/duits/bunnik-map-dui.htm***

Achtung! Wichtiges Datum!
30. September 2006, 9-19 Uhr
Joyce meets Speccy and SAM.

Viertes gemeinsames Treffen der Clubs Joyce-AG und des SPC in Ittenbach bei Königswinter, im Restaurant und Cafe Margarethenkreuz. Mehr Info findet ihr unter: ***http://www.joyce.de/ag/klubtreffen.htm***

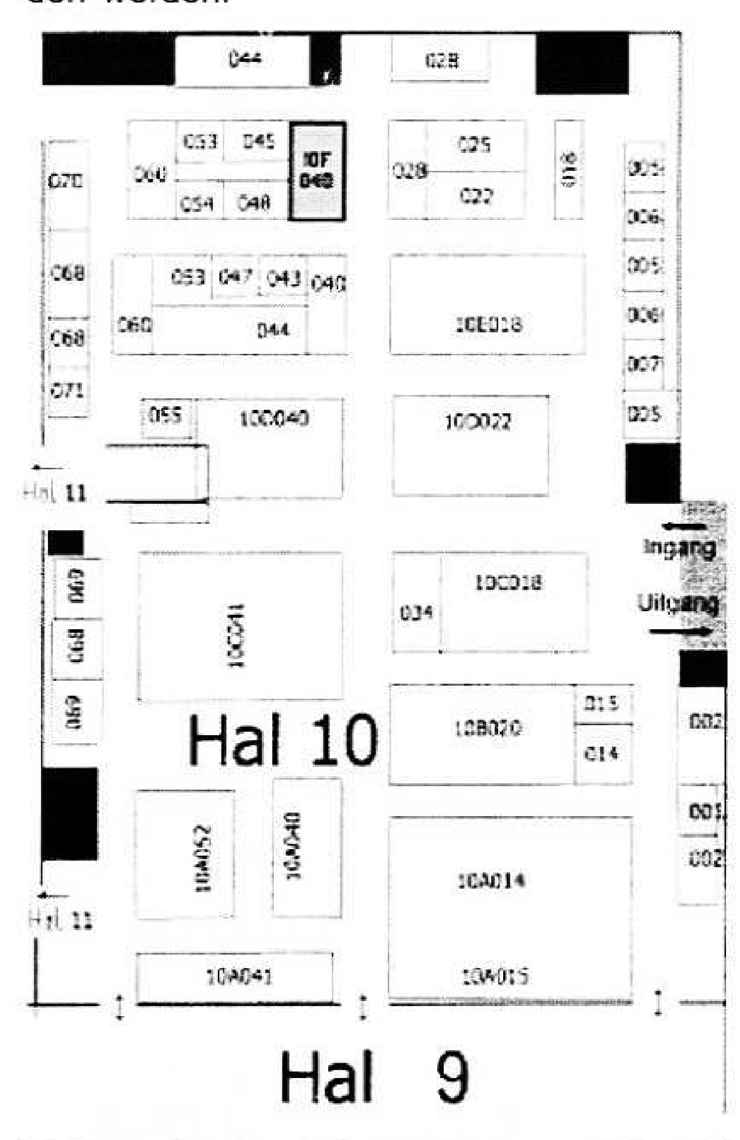
Auch in diesem Jahr wollen wir auf dem traditionellen Treffen der Joycer wieder mitmischen und das Meeting durch unsere Anwesenheit verstärken. Da die Joyce-User AG wie fast in jedem Jahr wieder einen Workshop abhält (siehe Auflistung), werden auch wir diesmal nicht nachstehen wollen. Johan Koelman hat sich bereit erklärt, ebenfalls einen Workshop mit einer Präsentation abzuhalten. Thema: Emulation auf Spectrum und SAM, Rückblick und Ausblick. Und das wird - versprochen - hochinteressant.

Ansonsten wird allgemein von Experten und Anwendern geboten:

- ☐ Hardware und Hardwarebasteleien
- ☐ Software und Tüfteleien
- ☐ Service und Reparaturen
- ☐ Tauschbörse Hardware und Software
- ☐ Flohmarkt Hardware und Software
- ☐ Hilfe bei Computer- /Softwareproblemen
- ☐ Erfahrungsberichte
- ☐ Gedankenaustausch
- ☐ Joyce und MicroSoft (Joyce-Emulator)
- ☐ Joyce und MicroSoft (LocoScript PC)
- ☐ Spectrum/SAM 2005-Workshop
- ☐ Persönliche Begegnungen
- ☐ Gemeinsames Mittagessen

... und abends geht's (wer möchte) gemeinsam zum Winzerfest in die hübsche Altstadt von Königswinter !

24.-26. November 2006, je 10-17 Uhr
HCC-Dagen in „De Jaarbeurs" in Utrecht, Niederlande.
Wie gewohnt ist die „sinclair-gg" wieder mit einem Stand auf den HCC-dagen anwesend und kann in Halle 10, Stand 10F040 gefunden werden:



Termine 2007

Am 30. Juni/1. Juli 2007
findet das Z-Fest 2007 voraussichtlich wie bisher in Fuldatal-Knickhagen statt.

Teilt mir bitte weiterhin alle euch bekannten und interessanten Termine mit.

Bunnik



Jetzt, Ende August, wo ich das schreibe, scheint mir das Treffen in Bunnik im Juni schon sehr lange her. Wir hatten noch ein super Wetter und die fantastische Fußball-Weltmeisterschaft war noch in den Gruppenspielen (an diesemTag spielten Portugal - Iran 2:0, vom Spiel Tschechische Republik - Ghana 0:2 hörte ich im Autoradio und war vom Ergebnis fasziniert und das „Freundschaftsspiel" Italien - USA 1:1 endete mit 3 roten Karten). Doch zurück zum Treffen.

Diesmal war ich alleine unterwegs. Um 8.30 Uhr kam ich bei Johan Koelman an, zusammen fuhren wir weiter nach Bunnik. Kurz vor 10 Uhr erreichten wir unser Ziel - die ersten! Dennoch wurde es danach noch voll: Robert van der Veeke und Martijn Groen, Roelof Koning und Edwin Blink, Benjamin Versteeg (zu Anfang mit Frau und Nachwuchs), Johan Koelman und last not least ich (das Häuflein deutscher Oldie-Computer-Freaks aufrecht erhaltend), zwei MSXler und später noch ein langer dünner Holländer, dessen Namen ich immer vergesse.



Benjamin mit Junior und seiner Frau
Benjamin with junior and his wife

Es war ein schönes Treffen, für mich das richtige, um von meinem vielen Gedanken wegen des Umzugs einmal abzuschalten. Johan und Martijn haben es geschafft, den ZX81-HiRes Emulator auf dem SAM fast fertigzustellen, es soll nur noch ganz kleine Mankos mit der Geschwindigkeit und der Tastatur geben...

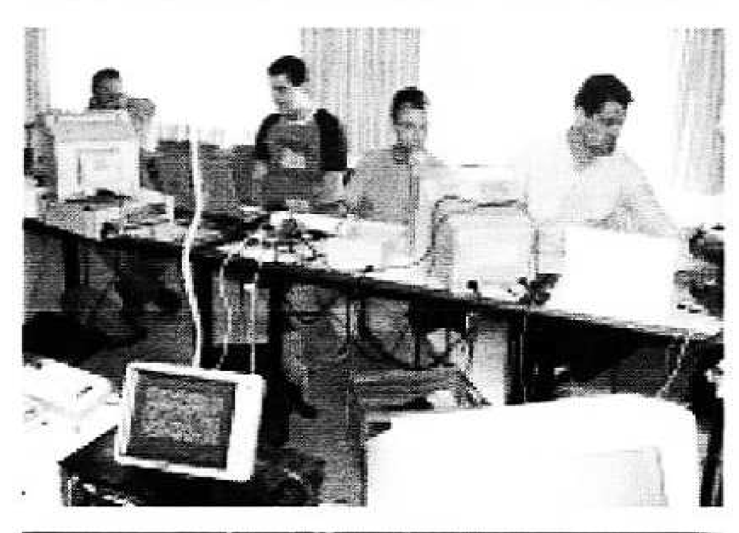




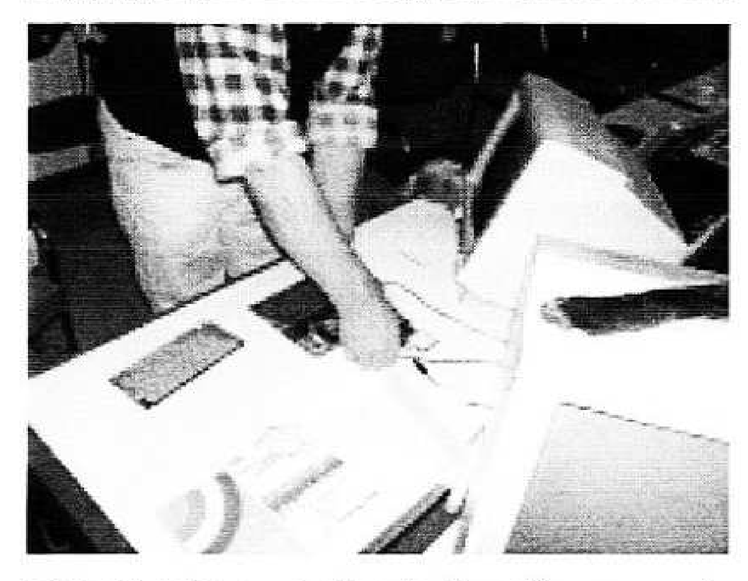
Johan und Martijn bei der Entwicklung einer (Pseudo-) HiRes-Version des ZX81 Emulators. Erste Tests verliefen erfolgversprechend.
Johan and Martijn while developing the (pseudo) hires version of the ZX81 emulator. First tests looked promisingly.

Irgendwie war jeder an diesem Tag beschäftigt. Entweder an einem Rechner oder im Gespräch mit den Gästen vom MSX Club, oder aber wie Edwin, der für sich mit einem Jupiter Ace ohne Tastatur, aber mit Flashkarte arbeitete. Außerdem hatte er zwei nicht komplett bestückte Platinen eines Konsolenspiels mitgebracht, welche er nach der „Trial and error" Methode bestückte und

schließlich ans Laufen brachte. Kann man nicht beschreiben - das muß man gesehen haben. Genial. Und Roelof suchte einen Fehler in einem Spectrum, der offensichtlich Fehlfarben lieferte, der aber anschei-





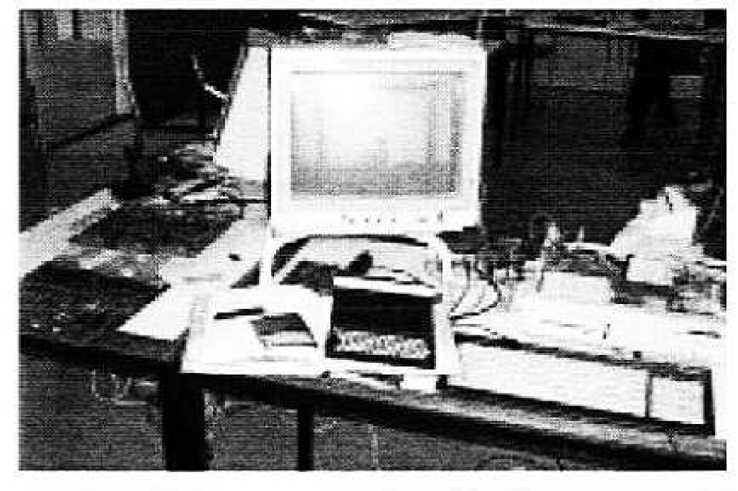


Es war schon was los in Bunnik: es wurde programmiert, erzählt oder getestet.
A lot of things happened in Bunnik: programming, small talk and testing.





Edwin brachte mit Engelsgeuld eine Konsolenplatine wieder zum Leben.
With the patience of a saints Edwin brought a console pcb back to live.



nend in Ordnung war, das Problem lag wohl auf Seite eines Monitors. Und ich machte derweil die Jungs mit einem Spiel (in reinem ZX81 Basic) des Kanadiers Andre (Alienxs) auf den ZX81 Emulator heiß.

 **English Summary on page 12.**



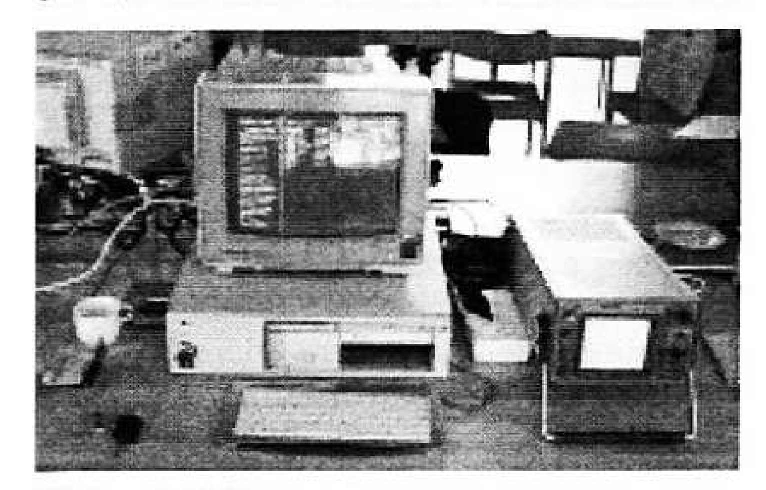
Samstag, den 1. Juli 2006

Schon um 7.45 fuhr ich los. um 10 Uhr passierte ich Kassel aber erst um 10.30 Uhr war ich in Knickhagen zum Z-Fest. Kassel – eine Baustelle, Knickhagen auch, und die Hauptzufahrt war gesperrt. Dafür erwartete mich ein tolles Wochenende (und das nicht nur wegen des Supersommerwetters und der überraschenden Ergebnisse der WM Viertelfinale, die England und Brasilien nicht überstanden).

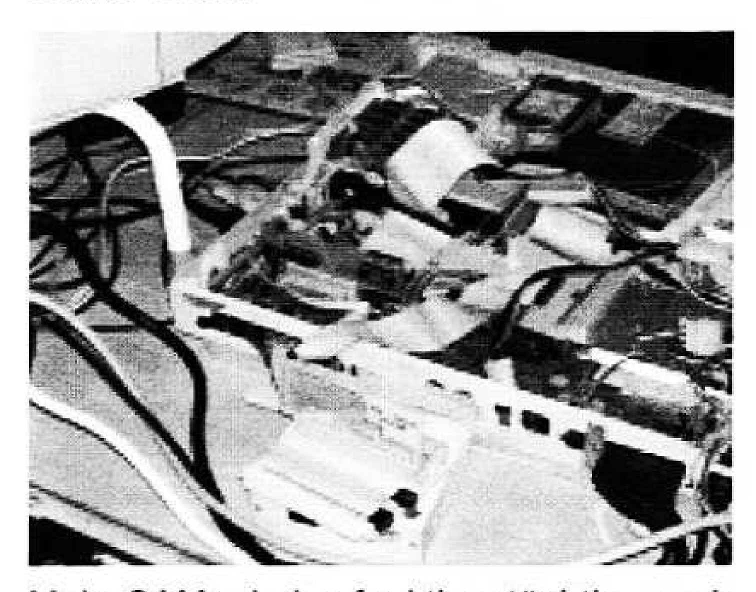


Dieter Hucke mit obligatorischer Kaffeetasse
Dieter Hucke, known as „the man with the coffeecup"

Der erste bekannte Besucher, der mir auffiel war Dieter Hucke, der seinen SAM schon am Laufen und eine volle Tasse Kaffee vor sich hatte. Ansonsten waren unter den Besuchern wieder die üblichen Verdächtigen, aber auch ein User mit einem Spectrum unter Beta-Dos (Tr-Dos 4.2). Dieter hat dann mit mir sein Atom-Interface getauscht und selber einige Probleme bekommen, mein SAM dagegen läuft wieder einwandfrei. ☺ Danke Dieter.



Dieters SAM



Mein SAM wieder funktionstüchtig, auch wenn es hier nicht so aussieht.
My SAM, now properly working again (also if it doesn´t look so at this pic)

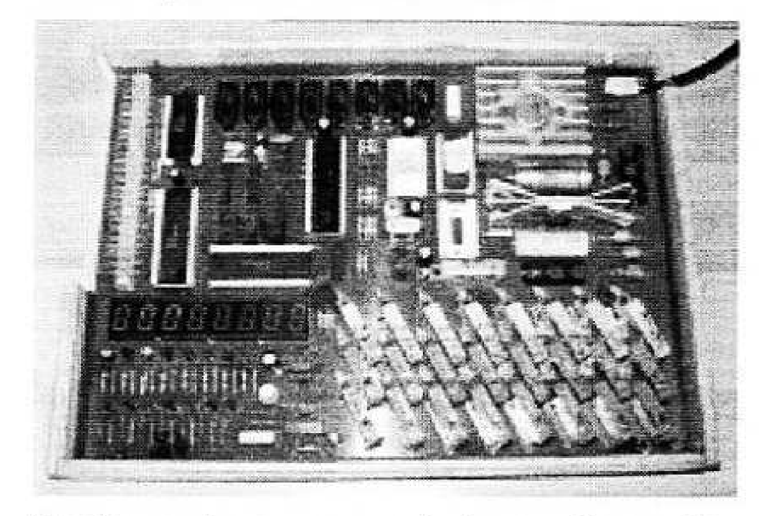
Auch Scott Falk-Hühn vom SPC war gekommen, und weihte mich weiter in die Geheimnisse des DivIDE ein. Außerdem hatte er einen Selbstbau Computer dabei, mit dem er seine ersten Programmierschritte gemacht hatte. Schon ein lustiges Ding. Man gibt Zahlen und Buchstaben über Taster in einen Speicher ein, und kann so komplexe Programme (in MC) schreiben.



Scott Falk-Hühn

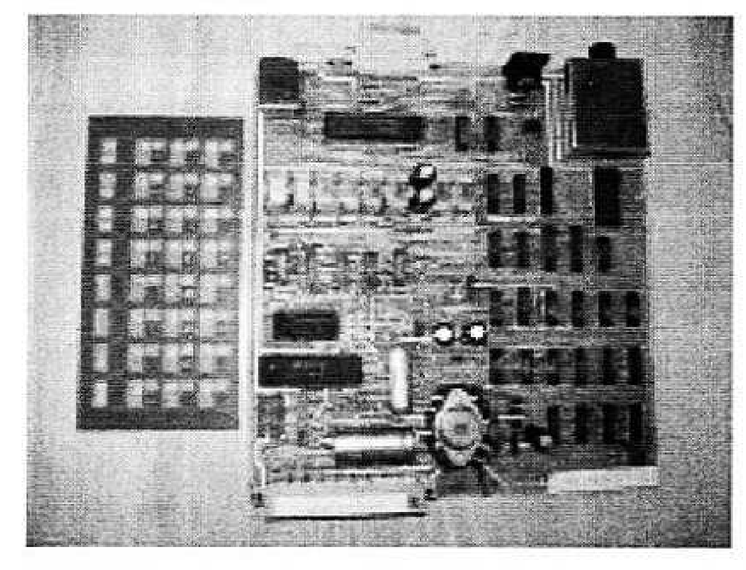


Scotts Spectrum mit/*with* DivIDE



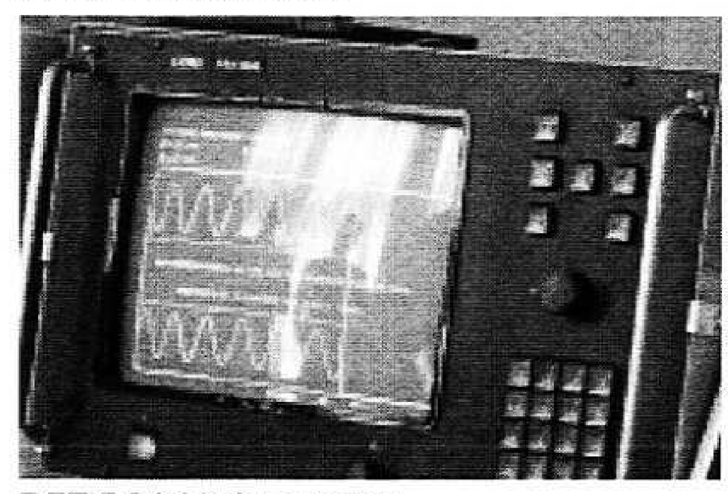
Scotts erster programmierbarer Computer
Scotts first programable computer

Ein weiteres Highlight war ein Z 1013 als „jungfräulicher" Bausatz. Quasi ein Spectrum Clone. Leider konnte man ihn nicht im Einsatz sehen.



Z1013

Dann ging es Schlag auf Schlag. Zuerst folgte ein Vortrag mit Demonstration zu einem RFT PSA Meßcomputer,. Da staunte manch einer nicht schlecht.



RFT PSA Meßcomputer

Dann folgte eine Verlosung eines Atari 800 XL, an der ich aber nicht teilnahm, ich brauche keinen Atari. Der Gewinner, Herr Klaus-Peter Casper, hat sich dafür riesig gefreut.



Verlosung eines / *Lottery of a* Atari 800 XL



Der Z-Fest Preis: Ein riesiges, goldenes „Z"
The Z-Fest prize: A big sized, golden „Z"

Desweiteren wurde noch ein Tandy TRS80 versteigert, den ein Herr Philipp Maier ge-

wann. Und nach einer kurzen Pause gab es noch die Verleihung des schon traditionellen Z-Fest Preises in Form eines riesigen, goldenen "Z". Damit wurde Herr Hans van der Puijl aus Belgien, der älteste Besucher des Treffens geehrt.
Jemand hielt einen Vortrag über einen Robotron Rechner. Und ein Wang war auch dabei, genauer zwei, die über ein lokales Netzwerk verbunden waren und wo zwei User Schiffe versenken drauf spielten.



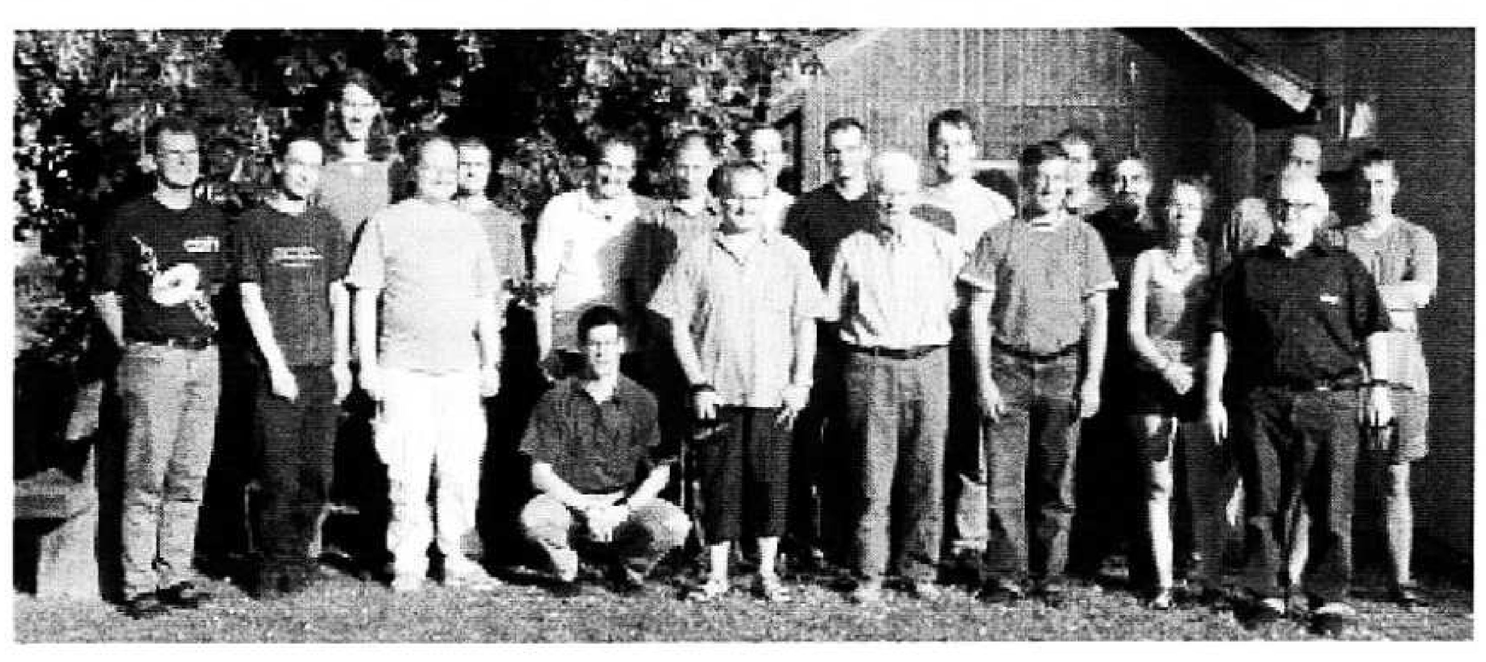
WANG Computer

Überhaupt war wieder viel zu sehen, u.a. auch eine „Flugschau" mit einem Hubschrauber. Cool.
Leicht nervös machte mich wieder einmal das Betriebssystem SymbOS, welches auf enem CPC zu sehen war. Als besonderes



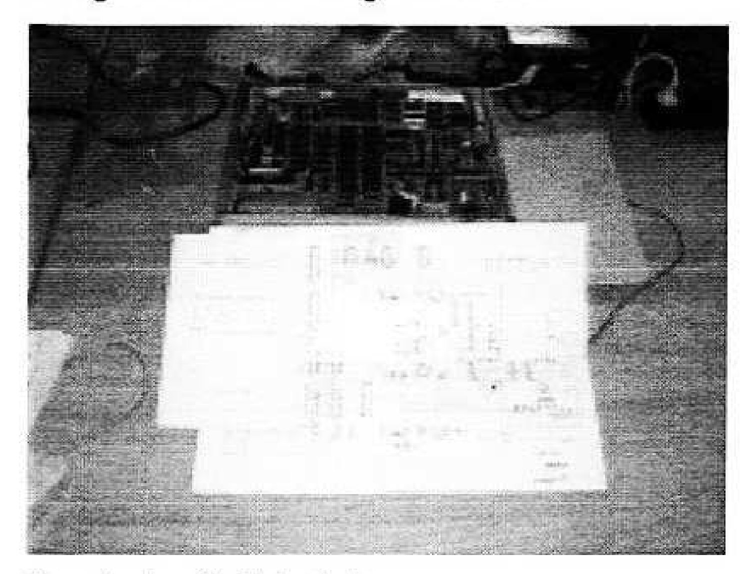
„Schmankerl" lief dort sogar ein Demo in Form eines Trailers von „Matrix Reloaded", wenn auch monochrom. Da kann man selbst als eingefleischter SAM User neidisch werden.
Ein Gruppenbild wurde übrigens auch gemacht, bevor wir am Abend dann alle zum gemeinschaftlichen Abendessen gingen.





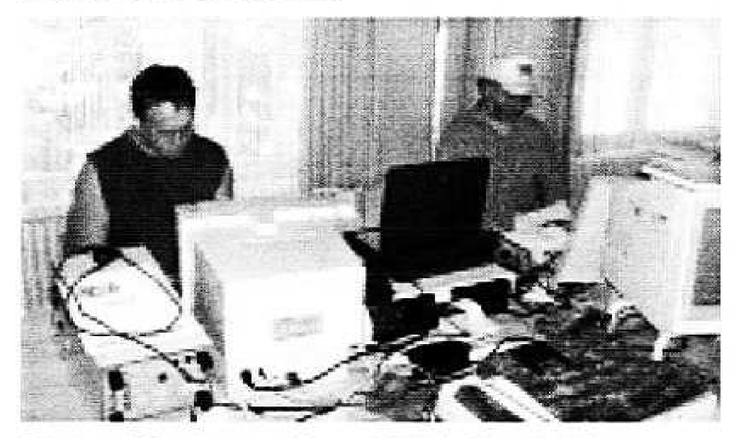
Sonntag, den 2. Juli 2006

Nach der Erfahrung des letzten Jahres hatte ich beschlossen, die Nacht im Auto zu verbringen, aber bequem ist was anderes. Nun, wenigstens hatte ich es dafür nicht mit wildgewordenen Fliegen zu tun.



Spectral mit Schaltplan
Spectral with wiring diagram

Wieder beim Z-Fest zeigte mir jemand einen Spectral (DDR Nachbau ohne ULA!) samt Bedienungsanleitung und Schaltplänen. Vielleicht sogar einen 128er? Leider war auch dieses Gerät nur zur Ansicht und nicht betriebsbereit.



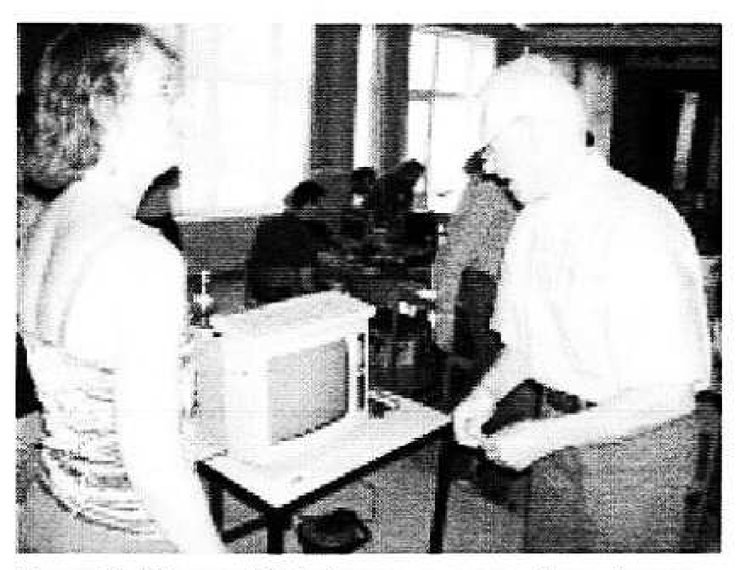
Dieter Hucke und/*and* Dirk Berghöfer

Derweil war mit Dirk Berghöfer ein weiteres SPC-Mitglied eingetroffen. Dirk war auch gleich voll bei der Sache.
Das schöne Wetter verleitete so manch einen, seine Betrachtungen zu einem Gerät (vermutlich Fehlersuche) gleich im Freien zu betreiben.



Fehlersuche im Freien
Debugging under clear blue sky

Es gab auch noch eine Sonderverlosung, bei der ein Joyce PCW 8512 zu gewinnen war, und den gewann Z-Fest Preisträger Herr van der Puijl aus Belgien.



Herr Puijl aus Belgien gewann den Joyce
Mr. Puijl from Belgium has won a Joyce

Mit Dieter, Dirk und Matthias Hüsch habe ich nochmal über das SymbOS des CPC geschwärmt und wir haben uns ein „Fast-Äquivalent", den Driver, am SAM angesehen. Vielleicht kann man daraus was in der Art stricken?
Wie immer war die Bewirtung einmalig, dank der Familie Bernotat gab es an beiden Tagen Nudeln, wer wollte konnte auch immer Kuchen bekommen und es gab auch ein Frühstück. Dafür sicher nicht nur meinen herzlichsten Dank.

Weitere Impressionen vom Z-Fest / More impressions from the Z-Fest









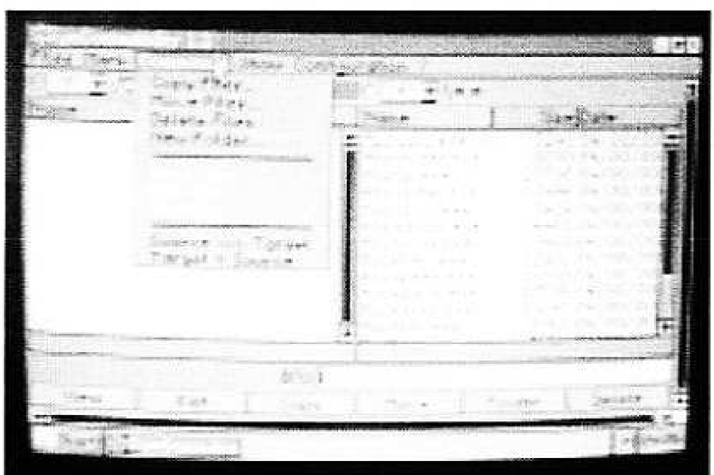


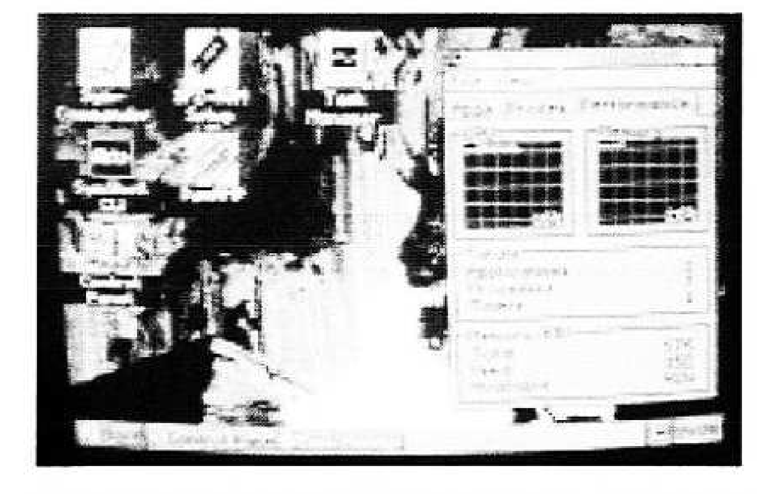


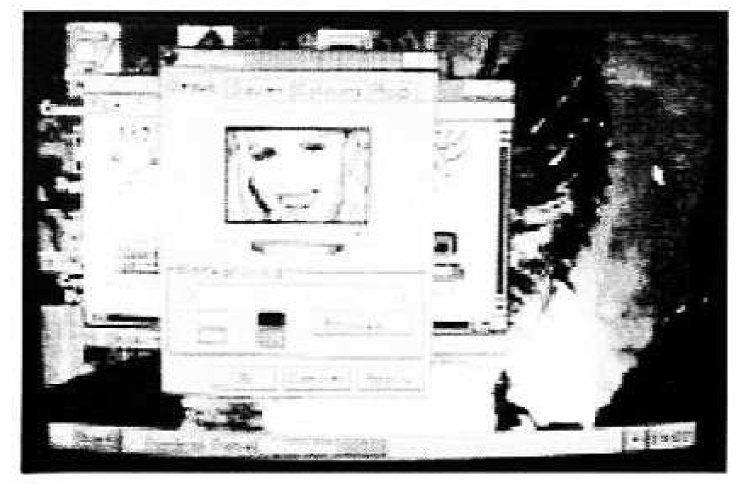












Screenshots von/*from* „SymbOS"





Aber irgendwann ist auch mal Ende, und das ging dann plötzlich sehr schnell. So gegen 16 Uhr begann die allgemeine Aufbruchsstimmung und gegen 16.30 Uhr machte auch ich mich auf den Heimweg.

Fazit: Das Z-Fest ist ein Treffen von Liebhabern alter Computersysteme, die meist unter CP/M laufen. Aber auch der Spectrum hat inzwischen einen festen Platz dort in friedlicher Koexistenz mit Commodore-Rechnern. Und ein Wochenende ist doch eigentlich immer zu kurz, um alle Infos in sich aufzusaugen.

Teilnehmerliste/Bilder und Berichte
Participants/Pictures and reports:
http://www.zfest.de/

Fotoalbum:
http://www.zfest.de/2006/fotoalbum/index.htm

Symbos (in Englisch):
http://www.symbos.de/
Beispielbilder/Screenshots:
http://www.symbos.de/shots.htm

Summary

from the Bunik meeting....

At the time I write this it is end of August and the Bunnik meeting in June seems long ago for me. We had a wonderful summer and a fantastic Fifa world cup, in these days still in the preliminaries (they were Portugal - Iran 2:0 and Czech Republic- Ghana 0:2, which I heard with fascination in the car radio. And the „friendly game“ Italy - USA 1:1 with 3 red cards). But back to the meeting.
I met with Johan Koelman at his house and together we drove to Bunnik, which we reached about ten o`clock as the first ones. But bit by bit the room filled: Robert van der Veeke and Martijn Groen, Roelof Koning and Edwin Blink, Benjamnin Versteeg (at the beginning with wife and offspring), Johan Koelman and last not least myself (holding up the presence of the german oldie computer freaks). As guests we saw two guys from the MSX group and another dutch man (but I always forget his name).
All in all it was a good meeting and exactly that what I needed to shut down my thoughts about the house moving. Johan and Martijn were pretty busy and they worked on the new version of an ZX81 hires emulator for the SAM. Seems as it is nearly in the last stage, but still to slow. However, we all were very busy this day. Either on the computer or in conversation with the MSX guests. Or, like Edwin, who engaged himself with an Jupiter Ace board (without keyboard but with a flash card). Later then he presented two not fully loaded boards from a console game. After completing and replacing ICs by „trial and error“ method Edwin brought the machine back to live. Indescribably - you must have seen it!
Meanwhile Roelof was searching for an error with a Spectrum, which apparently wrong colours was sending to the screen until he found out, that the problem probably occured on the monitor itself. And I found my task in presenting ZX81 games by the canadina Andre (Alienzx) in pure basic (to wake up the interest for the ZX81 emulator generell).

... and from the Z-Fest

The second meeting I visited was the Z-Fest - thought for computers which runs under CP/M in the earlier days, but is nowadays a meeting for many different machines.
It was a whole weekend in the sunshine, normally not a computer weather... the first weekend in July (that´s when Brazil and England failed in the Fifa world cup quarter finals).
The first well-known person I met was Dieter Hucke (with the obligatory coffee cup in the hand :-), his SAM was already built up and running. Later that day we changed our Atom interfaces and with it the problems, so my SAM is working properly again since then.
Then I met a Spectrum user who had a Speccy combined with a Beta-Dos interface (Tr-Dos 4.2). The Beta interface has become very rare here nowadays, but the russians has made a great development with it. What a reminder.
Another SPC member I met was Scott-Falk Hühn, he inducted me again into the secrets of the DivIDE. But more of interest was a DIY computer he built long ago, a drolly thing with push buttons to input a program in machine code, which could be very complex.
Another highlight was a Z 1013, a Spectrum clone as not assembled construction kit. Too bad as I wished I could have seen a demonstration of it.

The organizers of the meeting surprised with a lottery of an Atari 800XL as well as with an auction of a Tandy TRS 80. A demonstration of a „Meßcomputer" (a computer for measuring tasks) was given, also the yearly Z-Fest prize in form of a big sized golden „Z" to Mr. Hans van der Puijl from Belgium, the eldest visitor. Two players „sank their ships" on two Wang computers, connected via a local network. And outdoor some of us could admire a flight show with a model helicopter.
The last attraction for me on the first day beside the evening meal and the group photo was „Symbos" (again), an operating system on the CPC with a running demo from the „Matrix Reloaded" Trailer. This made me as an engrained SAM user a bit jelous.
Bearing the experiences with nasty flies last year in my mind I had decided to sleep in my car. Not comfortable, but quiet.
The next day I was shown of a Spectral. This is a Spectrum 128 clone once made in East Germany and the special with it is the replacement of the ULA. With manual and wiring diagrams. But what a pity again, it was also only there as a construction kit.
As a late visitor arived Dirk Berghöfer the meeting, his SAM in the equipment. With him, Dieter and CPC user Mathias Hüsch we discussed about „Symbos" for the SAM (and if „Driver" could be used as a base to program some equivalent).
Mr. Puijl was the winner of a Joyce PCW 8512 in the last lottery.
However - any meeting comes to an end, and this happend suddenly ;-) with the feeling, that a weekend isn´t enough.
My thanks goes to the organizers Gaby Chaudry and Helmut Jungkunz of the show and also to family Bernatot for their great hospitality.

Dellbanger

Hi, schaut mal: Ein Dell Laptop explodiert:



Diese Lithium Ionen-Akkus sind echt nicht ungefährlich - zum Glück hat keiner davor gesessen! Bei Überbelastung entsteht Wasserstoff, deshalb hat ein Marken-Akku als Sicherheisvorkehrung ein Überdruckventil und eine Kurzschlußsicherung, aber angeblich laden manche Hersteller ihre Akkus inzwischen mit zu hohen Spannungen, da nützt der Schutz dann wohl nichts mehr.

Gruß,

Christof <Christof.Odenthal@eads.com>

Siehe auch:

http://www.theinquirer.net/default.aspx?article=32550





Der Doppel-Geburtstag

Vielleicht erinnert ihr euch noch an Hanshinricht Aderfels, jenen betagten Verwandten von Demmi, der fest an die Sterne glaubte. Seine Geschichte kommt ja erst fünf Jahre später, doch hier machte Demmi schon erste Erfahrungen mit Sternzeichen, Horoskopen und der Festlegung, daß jedes Sternzeichen immer genau die gleichen Charaktereigenschaften hat....

Montag, 25. November 1985

Heute kam in den Nachrichten, daß der Intercity Experimental bei einer Probefahrt eine Spitzengeschwindigkeit von 317 km/h erreicht hat, wow!!! Hab mir vorgestellt, wenn ich den Spectrum so richtig auf Fahrt bringen würde, wie der dann rast, und Grafiken und Berechnungen superschnell erledigt! Kam ins grübeln, wofür der Specci eigentlich wirklich lange braucht... außer Apfelmännchengrafik und Mandelbrot fällt mir da nichts ein. *(Anm d.Red : Dies sind grafische Darstellungen, die nach aufwendigen rekursiven Formeln erzeugt werden, und die beim Specci in BASIC durchaus zwei Stunden und länger dauern können).*

Dienstag, 26. November 1985

Heute mit der Klasse einen Ausflug nach München gemacht, unser Physiklehrer wollte mit uns vor allem die Bereiche Kraftmaschinen und Generatoren besuchen. Er hatte unheimlich Glück, daß erst wenige Tage zuvor die Kraftmaschinenabteilung wieder geöffnet war, die war wegen eines Brandes lange geschlossen gewesen. Der Besuch war eher nicht so interessant für mich, ich wollte viel lieber die im letzten Jahr eröffnete Luft- und Raumfahrtausstellung sehen, aber wir mußten als Gruppe zusammenbleiben! Am späten nachmittag in die Innenstadt, da gabs ein Mc Donalds! *(Anm. d Red.: 1971 wurde die erste McDonalds Filiale in München eröffnet, erst ab 1990 wurden dann weitere Filialen eröffnet).*

Hugo, einer meiner Mitschüler, war unglaublich!! Er ist bei uns schon immer wegen seiner Sparsamkeit bekannt, aber als er in den abgestellten Tabletts nach nichtverbrauchten Zucker- und Milchtüten suchte, waren wir alle doch etwas irritiert. Vor allem, als er plötzlich quer durch den Raum rief: „Hey hier hat einer seinen Burger gar nicht angerührt!"...

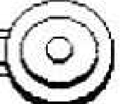
Machte mir auf der Heimfahrt Gedanken, ob ich Onkel Hubertus nicht irgend ein zusätzliches Geschenk machen könnnte, irgendwas persönliches. Hab mir überlegt, mit dem Spectrum eine Art Urkunde auszudrukken, die die Eigenschaften seines Sternzeichens beschreibt. Werde mich morgen gleich nach der Schule dran machen, irgendwo zuhause haben wir eine Zeitschrift, wo darüber was drin stand!.

Mittwoch, 27. November

16 Uhr: Hab die Zeitschrift gefunden und angefangen, alle Texte und Beschreibungen von allen Sternzeichen in den Spectrum eingegeben, als Datenbank nehm ich Psions VU-File.
Sammy kam dazu, fragte was ich da mache. Hab ihm erzählt daß ich für Onkel Hubertus eine Urkunde für sein Sternzeichen drucken will (obwohl ich selbst nicht dran glaube). Sammy bot mir an, die restlichen

Datensätze einzugeben, wenn ich ihm sein Sternzeichen (ist ja dasselbe) auch ausdrukke. Klar bin ich einverstanden!

Innerhalb der nächsten Stunde gab Sammy die restlichen Charakterbeschreibungen ein, in VU File sind nun 12 Records, pro Sternzeichen eine Charakterbeschreibung! Soooo nun mal schauen, Onkel Hubertus ist Schütze, flugs den Datensatz geladen, und auf eine schön verzierte Urkunde ausgedruckt: voila!

Der Schütze:



Sein Grundprinzip ist das Überschreiten von Grenzen. Geht es um den Einsatz für eine Sache, so ist kein anderes Zeichen gleichermaßen bereit, bis zur Selbstaufopferung und Selbstzerstörung zu gehen. Das eigentliche Problem aber liegt darin, das er so schlecht Maß halten kann. Alles Durchschnittliche, Lauwarme, Normale ist ihm zuwider. Doch ungeachtet dieser Tatsache besitzt er ein reiches Gefühlsleben.

Da diese Menschen bereits früh in ihrem Leben mit außerordentlich belastenden Erfahrungen konfrontiert wurden - und meist solchen, die ihnen zeigten, dass Offenheit und Vertrauensseligkeit schnell zu ihren Nachteil ausschlagen können -, haben sie sich eine undurchsichtige Oberfläche zugelegt.

Was diesem Sternzeichen am meisten fehlt ist Urvertrauen. Forscht man tiefer in seinem Leben, so findet sich immer eine Kombination von Kindheitserlebnissen, die für die kindliche Psyche eine massive Überforderung darstellten. Sosehr sie nach Glück streben mögen, so große Mühe haben sie, es anzunehmen, wenn es ihnen über den Weg läuft.




Hab noch überlegt daß dieser Text eher seltsam ist für eine Urkunde, aber egal, wenn Schützen so sind.... meinetwegen!

Samstag, 30.11.1985, Sammys Geburtstag!

19 Uhr: Sind kurz nach Mittag aufgebrochen, und zu Onkel Hubertus gefahren. Wir haben den Spectrum mitgenommen, einmal um uns zu beschäftigen, wenn es für Sammy und mich langweilig werden sollte, und auch um nach der Urkundeüberreichung die anderen Sternzeichen aufzulisten, falls jemand sich dafür interessieren sollte.
Onkel Hubertus hatte ein kaltes Buffet und massenhaft Getränke besorgt, viele der Leute dort sah ich zum erstenmal.
Sammy hatte ja heute Geburtstag, Onkel

Hubertus erst morgen, so war Sammy Zeitweise die Nummer eins.

00.10 Uhr: (Sonntagmorgen also)

Warum nur hab ich VU-FILE nicht vorher ausprobiert?? Ich war gleich nach Null Uhr mit der Urkunde zu Onkel Hubertus gelaufen, und hatte allen Umstehenden und ihm erklärt, daß hier also sein Charakter als Schütze erklärt wäre. Um die Zuverlässigkeit zu unterstreichen, sagte ich noch, diese Aussagen seien vom ZX Spectrum erstellt worden (was ja so nicht stimmte, der hatte das nur ausgedruckt). Las die Urkunde laut vor, und als ich fertig war, sagte Onkel Hubertus, daß das genau seinen Charakter treffen würde! Selbst seine Frau Karin meinte, das würde exakt zutreffen, Hubertus wäre immer sehr mißtrauisch und undurchschaubar, aber eben das fände sie so interessant.

Während ich noch die Bewunderung genoß, daß alle nun dachten, MEIN Speccy hätte also absolut treffend den Charakter von Onkel Hubertus beschrieben, meldete sich Sammy zu Wort, der vor dem eingeschalteten ZX Spectrum saß, und meinte:

Ups, Demmi, wir haben hier was falsch ausgesucht, das war der Charakter von SKORPION, nicht von SCHÜTZE!!

.... bleibt nur noch anzumerken, daß Onkel Hubertus darauf trocken bemerkte „Ich glaub eh nicht an Sternzeichen....."

Summary

A new flop for Demmi. In occasion of a natives birthday he let his brother Sammy creating the characteristics of the signs of the zodiac in the Spectrum, using VU File. As the native was born in the sign of „Sagittarius", Demmi printed a fine document for him and presents it proudly on the birthday party, without to proof anything. But the document showed the characteristics of „Scorpio"...



Krankenhaus

Donnerstag, 8.1.1987

Heute in der Schule war ein Kumpel nicht da, Wolfram. Im Lauf des Vormittags kam die Info, daß Wolfram im Krankenhaus läge, mit einer Krankheit, die irgendwas mit dem Bein zu tun hätte. Gut, er war schon immer langsamer im Wettrennen gegen mich, aber.....
Nahm mir vor, ihn mal zu besuchen. Jello wollte mitkommen, gleich morgen!

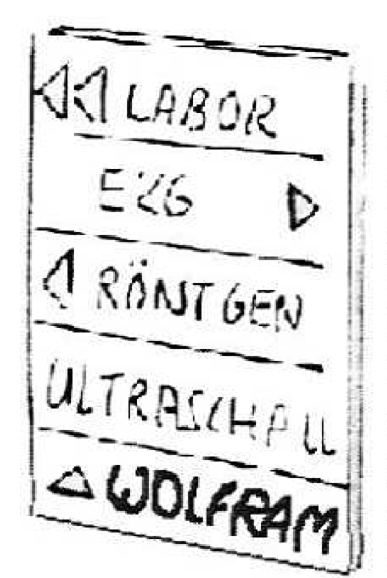
Freitag, 9.1.1987

14.30 Uhr: Dachte mir, es wäre eine nette Idee, dem Wolfram einen ZX Spectrum zum Spielen ins Krankenhaus zu bringen. Packte also meinen Reserve-Spectrum, einen Portablefernseher, Netzteil und die ganzen Kabel ein, versehen mit „Robin of Sherwood", „Bomb Jack" und anderen Highlights, die Jello noch dazupackte. Fühlte mich richtig wie ein Santäter: immer das absolut lebensnotwendige im Blick!!

Kamen 15.30 Uhr im Krankenhaus an. Der Pförtner schaute zwar mißtrauisch, als zwei Jugendliche beladen mit drei Kartons an ihm vorbeizogen, er unternahm aber nichts. eine Viertelstunde später standen wir bei Wolfram im Zimmer. Der freute sich tierisch über den Besuch von Jello und mir; wir unterhielten uns gut eine Stunde über den Grund seines Aufenthaltes im Krankenhaus. Er hatte (****************) (dieser Abschnitt wird aus Gründen der Wahrung der Persönlichkeit von Wolfram nicht gedruckt)

Endlich bauten wir ihm den Spectrum auf! Sein Zimmergenosse war zum Glück eher aufgeschlossen und hatte nichts dagegen, daß wir eine kleine Computerecke aufbauten. Bloß, es fehlte eine Mehrfachsteckdose, ich sagte, daß ich die morgen mitbringe.

Nach einer weiteren halben Stunde gingen Jello und ich heim.



Samstag, 10.1.1987

10 Uhr morgens: Sammy will mich begleiten beim Besuch von Wolfram. Hab die Dreifachsteckdose eingepackt.

11 Uhr: Wir haben die Dreifachsteckdose angeschlossen, und der Spectrum lief!! Zu Blöd: in dem Moment kam die Krankenschwester rein und meinte, Computer wären noch nicht als gefahrlos eingestuft, ich bräuchte eine Genehmigung der Klinikleitung!

(Anm d. Red: in 1987 gab es durchaus noch Bedenken, daß Computer und die Monitore durch ihre Strahlung schädlich sein könnten... heute ist es erwiesen!!)

11:50 Uhr: Hatte ein langes Gespräch mit der diensthabenden stellvertretenden Oberin des Krankenhauses. Ein Glück, daß sie so hoffnungslos unlogisch dachte: „Der Patient ist ja am Bein krank, die Monitorstrahlung geht dagegen in die Augen, aber da ist er ja gesund“, ... und unterschrieb so eine Genehmigung, mit der ich triumphierend zurücklief!

11:58 Uhr: Die Schwester hat nichts mehr dagegen, da die Genehmigung eindeutig den Computer erlaubte, „aber gleich ist Mittagspause. Der Computer muß bis 15 Uhr ausgeschaltet bleiben!“

(verspüre brennende Punkte im Gesicht!)

13:00 Uhr: Sammy und ich waren unten an einer Pommesbude, um Currywurst mit Pommes zu holen, und hatten im naheligenden Park die matschigen Pommes an die Enten verfüttert.

15:01: Wieder bei Wolfram. Spectrum angeschaltet, Tape eingeschaltet, Monitor einge... KLACK!!!!!
Stromausfall! Die Sicherung hatte ausgelöst, weil an demselben Stromkreis schon Kühlschrank, Fernseher, diverse Radiowecker in fünf Zimmern und die Kaffeemaschine des Stationszimmers dranhing.

(Puls auf 120....)

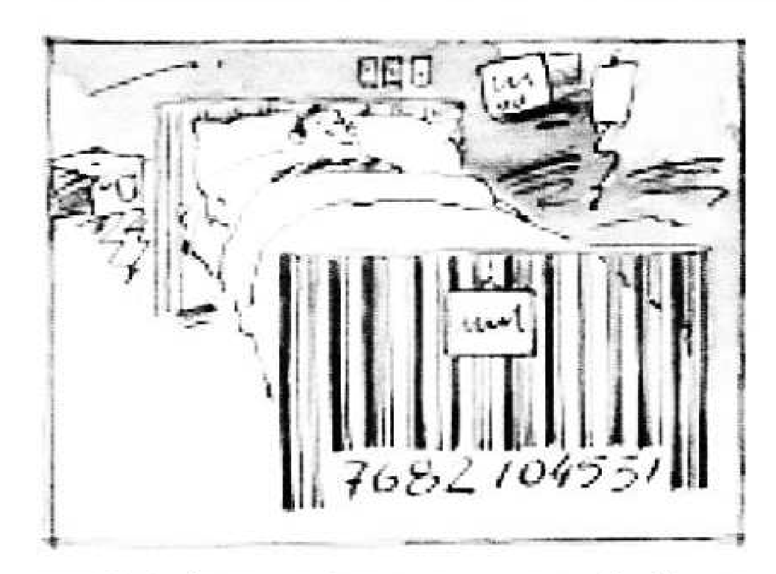
15:10 Uhr: Die Schwester sagt, die Steckdose am hinteren Ende des Raumes läuft über einen extra Stromkreis. Verspreche Wolfram, morgen wiederzukommen, mit einer Verlängerungsschnur. (denke im stillen, daß ich ihn eigentlich nur Freitag besuchen wollte)

Sonntag, 11.1.1987

14 Uhr: Nicht ganz so freiwillig wieder ins Krankenhaus zu Wolfram. Jello sagte, er kommt mit. Der Specci stand noch an Ort und Stelle, aber Wolfram sagte, er hat den Recorder dem Jungen im Zimmer gegenüber geliehen, damit der seine Kassetten hören kann; sein Computer würde ja sowieso nicht laufen.
Zum Zimmer gegenüber: abgeschlossen. Die Schwester erklärte mir, daß der Junge zum Röntgen ist (am Sonntag?!?!) und das Zimmer wegen Diebstahlgefahr geschlossen bleibt, bis er zurück ist.
(ich leide unter brennenden Röntgenstrahlen!!!)

Wolfram ist selbst etwas peinlich berührt, wir unterhalten uns über die Schule und unsere bald bevorstehenden Halbjahreszeugnisse. Aber ich bin mit den Gedanken und den Ohren beim gegenüberliegenden Zimmer. Endlich, 15:50 Uhr, wird die Tür aufgeschlossen. Ich lauf rüber, immerhin bekomme ich den Recorder sofort, uff. Jetzt kanns losgehen!

16 Uhr: Wir schliessen den Recorder an,



endlich kommt der vertraute gelb-blaue Border und das beruhigende zirpen des Programmes, als die Tür aufgeht, eine mir unbekannte resolute Mittfünfzigerin-Schwester betritt das Zimmer und verkündet „Ende der Besuchszeit“ !!!

Verspüre eine Menge Krankheiten und Beschwerden in der Magengegend und denke im stillen, daß ich ihn eigentlich nur Freitag besuchen wollte !!

Montag, 12.1.1987

Nach der Schule wieder zu Wolfram, er kennt ja die LOAD Befehle noch nicht. Hab sogar die letzte Stunde geschwänzt, Sport. Na, Herr Vogt merkt sowieso nicht, ob jemand fehlt. Bin um 15 Uhr ins Zimmer, Wolframs Eltern und Verwandte waren da. Mist, warum hab ich da nicht dran gedacht. Kam mir etwas fehl am Platz vor, und beteiligte mich eine Weile höflich an den Gesprächen, aber verschwand bald wieder. Wolfram sagte noch, morgen wäre es besser.

Dienstag 13.1.1987

Gleich am Schultor fing mich Herr Vogt ab, wo ich denn gestern war? Sagte, ich hätte einen kranken Mitschüler besucht (nannte auch den Namen, aber der kennt sowieso kaum jemand mit Namen), weil niemand ihn besucht und er total verloren und einsam im Kankenhaus liegt. Brachte das so überzeugend rüber, daß Herr Vogt feuchte Augen bekam und mir einen Pluspunkt in Sport versprach!

15:10 Uhr: Wieder im Krankenhaus; langsam kenne ich alle Schwestern da mit Vornamen, und rieche selbst nach Desinfektionsmittel. Wolfram war alleine im Zimmer, sein Zimmernachbar war in der Cafeteria. Umso besser. Spectrum eingeschaltet, Tape ein, Monitor ein, LOAD „“, Programm lädt......... ENDLICH!!!!

Der Titelscreen von Bombjack erschien, und Wolfram drückte auf „K“ für die Tastatursteuerung, als die Tür aufging. Herein kamen ein Arzt und zwei Schwestern und erklärten freudestrahlend, Wolfram könnne nun nach hause gehen, sein Bein wäre soweit in Ordnung, daß der Hausarzt die Kontrolle übernehmen könnte.

.... 15:20 Uhr: Ich habe herausgefunden: Computer im Krankenzimmer sind wirklich ungesund: der Besucher (!) wird wahnsinnig dabei !!

Denke im stillen, daß man Krankenhausbesuche NUR an Freitagen machen sollte, zum Wohle der Besucher !

Anm. des Redakteurs Wolfram.. äh Wolfgang: Wo holt sich dieser Mensch bloß alle seine Ideen her??? ;-)

Summary

Demmi is really nice, he visits a friend in Hospital, and as a really good friend, he planned to lend him a Spectrum for playing games while this boring time. But as often, demmi is fooled by several mishaps. Demmy wanted to visit Wolfram only one day, but to fix the problems, he was there every day. And right in this moment when the Spectrum worked fine and Bomb Jack was loaded, the doctor came in and told Wolfram he can go home now!
Demmy felt sick after that......

Neue Software für den ZX Spectrum:

Egghead IV – Egghead Entertains

(Jonathan Cauldwell 2006)

2006 Wilko Schröter

Wo gibt es heutzutage noch NEUE Software für den ZX Spectrum? Hier zum Beispiel: auf der Seite von Jonathan Cauldwell:

http://members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id7.html.

Heute möchte ich einmal das Spiel „Egghead IV" vorstellen, das kostenlos von der Seite heruntergeladen werden kann. Auf der obigen Webseite befinden sich auch englische Erklärungen.

SPIEL

Shelley kommt um 15 Uhr zum Teetrinken und der eiförmige Kamerad beschließt, etwas Schönes zu kochen. Weil ihm die kulinarische Erfahrung fehlt, um ein Ei zu braten, besitzt er einen einfühlsamen Ofen, der ihm ein geeignetes Rezept für die Gelegenheit vorschlägt – ärgerlich ist nur, dass er alle Zutaten selbst besorgen muss. Nichts von diesem genetisch verändertem Müll, nur die besten Ingredienzien werden genommen – wärst du so freundlich, ihm behilflich zu sein?

STEUERUNG

Du kannst entweder mit einem Kempston-Joystick spielen oder die Tastenbelegung selbst bestimmen. Dies sind die vorgegebenen Tasten:

9: Links
0: Rechts
M: Springen
2: Hoch
W: Runter
Z: Gegenstand aufnehmen / ablegen
H: Pause

EINSCHÄTZUNG

Beim vierten Teil der Egghead-Serie geht es in bester Wally-Manier darum, verschiedene Objekte zu sammeln und an der richtigen Stelle einzusetzen, um an die Zutaten zu gelangen und diese dann im Ofen zu platzieren. Die AY-Hintergrundmusik ist wirklich gut gelungen, auch die Hauptfigur ist flüssig animiert. Allerdings muss man beim Herumspringen darauf achten, dass man nicht zu tief fällt, ansonsten geht ein Leben verloren. Insgesamt ist dieses Spiel sicher für die „Knobler mit Geschicklichkeit" unter den Spectrum-Spielern sehr zu empfehlen.

TIPPS & TRICKS

Hier gleich noch ein paar Tipps zu den Gegenständen und ihrer Verwendung:

Regenschirm – schützt vor dem Säureregen
ID Card – erlaubt Durchgang durch die lilafarbenen Türen
Schaufel – erlaubt Zugang zum Tunnel unter dem Turm mit dem Schwert an der Spitze
Schwert – schützt vor den Monstern auf dem Friedhof
Ticket (über Chez Egghead) – erlaubt Zugang zum Fun Park
Weinflasche (im Abwasserkanal) – kann dem Mann im Restaurant übergeben werden. Wenn er den Wein getrunken hat, stiehl das WC, ersetze es mit dem Glas und verlasse den Raum. Beim erneuten Betreten des Raumes ist das Glas voll.
Steinklotz – steuert das Schwein in der Restaurant-Küche in die Wurstmaschine, um Würste zu erhalten
Wenn du den Screen mit dem Burger-Affen im Kanalisationssystem komplett absolvierst, bekommst du Bananen.

Falls die 5 Leben nicht ausreichen sollten, empfiehlt sich der folgender POKE:

POKE 37238,0

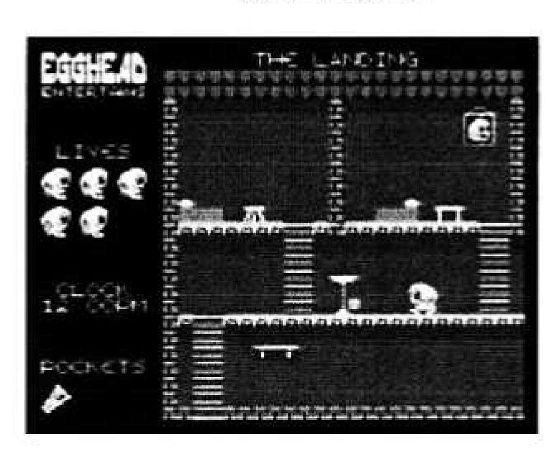


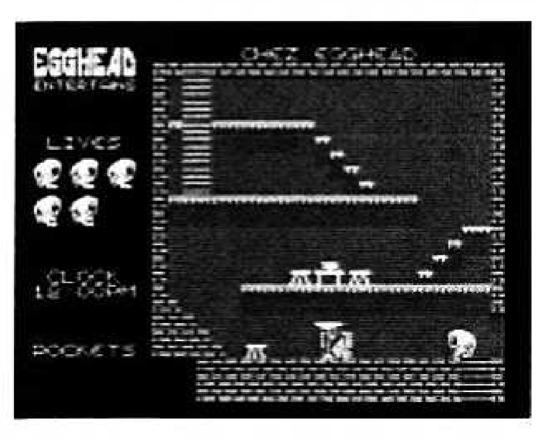
GAME

Shelley is coming to tea at three o'clock and the oval fellow is determined to cook something nice. Not having the culinary expertise to fry an egg, he has a sentient oven to suggest a suitable recipe for the occasion - trouble is, he has to source all the ingredients himself. None of this genetically modified rubbish, only the finest ingredients will do - would you mind giving him a hand?





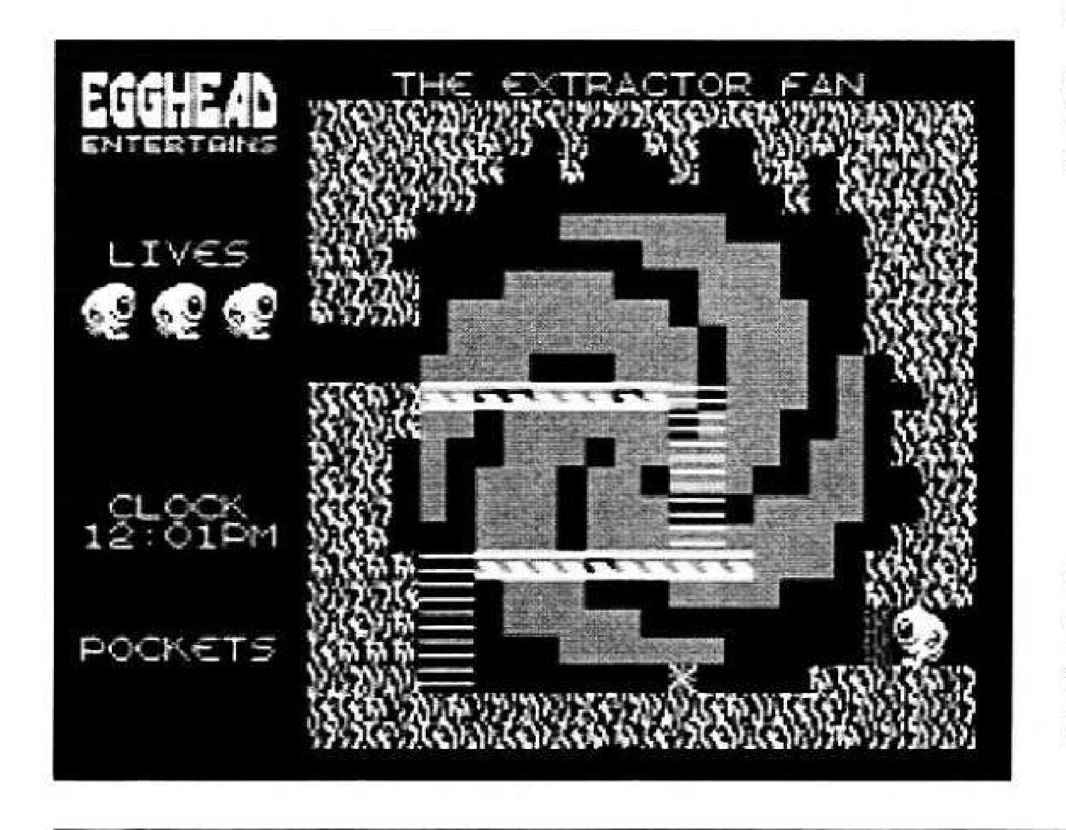






Egghead IV – Egghead Entertains
(Jonathan Cauldwell 2006)

http://members.fortunecity.com/jonathan6/egghead/id7.html.



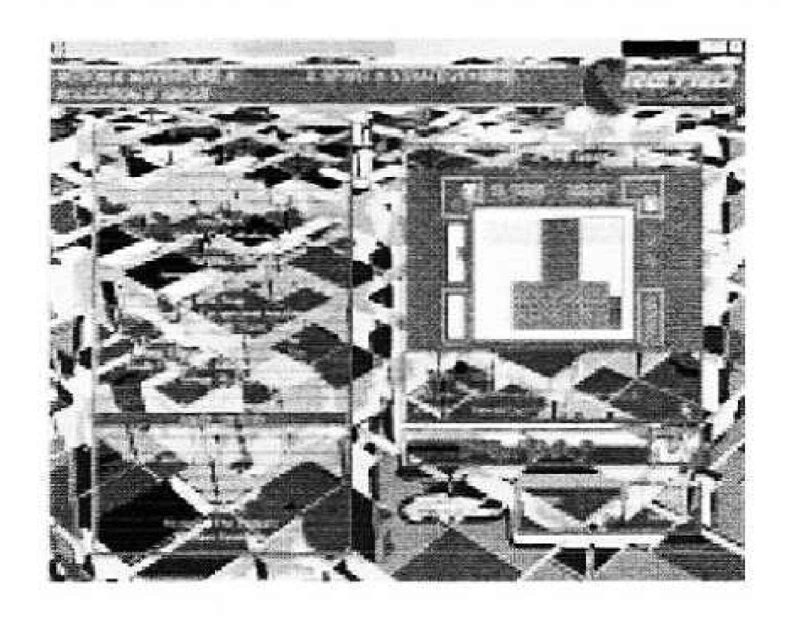
CONTROLS

You may choose Kempston-Joystick or keyboard (redefinable). Preconfigured keys are:

9: Left
0: Right
M: Jump
2: Up
W: Down
Z: Take/drop
H: Pause

HINT

If five lives are not enough for you, then this poke is recommended:
POKE 37238,0



Retro ClassiX CD v1.0

(Emulator-CDROM für PC und MAC)

Die CD enthält insgesamt ca. 1200 Vollversionen von alten Spielen für die Systeme Atari 800, Commodore 64, ZX Spectrum, Amiga. Für den Spectrum sind insgeamt 288 Programme in den Formaten .sna, .tap, .tzx und .z80 enthalten. Die Autoren haben sichergestellt, dass sie für alle auf der CD enthaltenen Spiele eine Lizenz besitzen, bzw. das diese frei vertrieben werden dürfen. Entsprechende Spiele bei denen der freie Vertrieb nicht gestattet ist wie z.B. die von Activision oder Ultimate sind also nicht auf der CDROM enthalten.

Zu Installation ist folgendes zu beachten:

WICHTIG!

RETRO CLASSIX muss zum korrekten Ausführen des Atari- und ZX-Spectrum-Teils einige Dateien (690KB) aus dem Internet herunterladen. Bitte stellen Sie deshalb sicher, dass eine Verbindung zum Internet aufgebaut ist.

Sollten Sie keine Internetverbindung aktivieren wollen, wird der Installationsvorgang trotzdem fortgesetzt. Allerdings werden die Atari- und ZX-Spectrum-Spiele nicht startbar sein. Der Amiga- und C64-Teil funktionieren jedoch ohne jegliche Probleme. Hierfür müssen keine zusätzlichen Daten heruntergeladen werden.

Der Download der benötigten Dateien findet derzeit direkt in einem ZIP-File von der Webseite

http://www.geocities.com/mulzkulz/

statt und die heruntergeladene Datei hat eine maximale Größe von ca. 1 MByte.

Ist man am Ende der Installation nicht direkt mit dem Internet verbunden, so erhält man die folgende Meldung:

> Retro Classix 1.0 Installation
>
> Unable to download ROM files from the Internet!
>
> OK

Danach kann man zwar über das sehr ansprechende Menü des Programms auch den ZX Spectrum-Teil aufrufen,und über einen einfachen Mausklick Spiele starten. Die Spiele laufen allerdings nicht, solange nicht die ROMs/Dateien aus dem Internet heruntergeladen wurden. Ein nachträgliches Herunterladender ROM-Dateien kann man über das Menü und den Aufruf von About bzw. manuelles Entpacken der Datei

http://www.geocities.com/mulzkulz/

RetroClassix-ROM_Files.zip in die entsprechenden Atari/ZXSpectrum-Verzeichnisse erreichen.

Als Spectrum-Emulator ist der EmuZWin v2.7 (Build 1.12) enthalten, der sehr viele Optionen bietet.

Das Menü des Programms bietet einen Screenshot des Spiels, sowie meist Links zu den Webseiten und teilweise auch die Anleitungen im Text-Format. Als (abschaltbare) Hintergrundmusik im Menü läuft eine von vier Melodien, die aber nicht unbedingt vom Spectrum stammt.

Die verschiedenen Programme sind im ZX Spectrum-Untermenü nach den Genres Action, Adventure, Arcade, Sport, Strategy+Mind sowie Education unterteilt. Was ich etwas umständlich finde, ist, dass man vom ZX Spectrum Untermenü nicht mehr in das Hauptmenü wechseln kann. Hier ist es nötig das ganze zu Beenden und Retro ClassiX von vorne zu starten.

Zur Installation der CD wird ca. 800 MByte freier Festplattenplatz benötigt, wobei man immer nur alles installieren kann und nicht auch nur Teile der kompletten CD. Die CD hat einen Kopierschutz, der bei jedem Start des Programmes auf die eingelegte Original-CD prüft.

Als Systemvoraussetzungen sind auf der CD folgende genannt: PC ab 400 Mhz mit Windows ab Win98 (DirectX v9), sowie MAC OS 10.2 oder höher G3/4/5 ab 600 MHz.

Auf meinem Laptop mit Pentium 650 Mhz und mit Windows XP lief eigentlich alles problemlos, nur der Amiga-Emulator WinUAE versagte seinen Dienst. Das liegt aber vermutlich an dem antiquierten Grafikkarten-Chipsatz (NeoMagic MagicGraphXL 256) meines Laptops, die Direct3D von Windows nicht richtig zu unterstützen scheint.

Für den Amiga-Emulator halte ich allerdings eher einen PC mit 800 MHz oder 1 GHz für nötig, für die anderen Emulatoren dürfte ein kleinerer PC ab 400 MHz reichen.

Sollte man irgendwelche Probleme oder Fragen zum Betrieb haben (z.B. Diskettenwechsel bei Amiga-Spielen) oder Joystick-Steuerung bei Spectrum, so wird man in der umfangreichen deutschen Hilfe fündig.

Erstellt wurde die CD Anfang 2006 von Magnussoft (http://www.magnussoft.com/). Vertrieben wird Sie über AK Tronik. Der empfohlene Verkaufspreis liegt bei 10 EUR.

Die CD gibt es u.a. bei AMAZON zu kaufen, allerdings kann man sie mit ein wenig Glück



bei ebay auch wesentlich günstiger (plus Porto) ersteigern.

Zu empfehlen ist die CDROM jenen, die sowieso viel mit Emulatoren auf PC/MAC arbeiten.

Hierfür finde ich auch einen Preis von 10 EUR für das Gebotenerecht recht fair.

Für den puren Original-Spectrum-Freak bietet die CDROM dagegen nichts weltbewegendes, hier sollte man sich die CD ggf. erst mal bei einem Bekannten anschauen.

Bernhard "Luzie" Lutz
Hammerstr. 35
76756 Bellheim
Email: Luzie@t-online.de

Summary

Bernhard Lutz describes a CD with about 1200 full versions from elder games for the systems Atari 800, Commodore 64, the Specturm and the Amiga. For the Spectrum are 288 programs for the Spectrum in total. For all programs insists a licence. To run the programs you need ROMs for the Spectrum- and Atari versions, they can got from the internet by installation or later:
http://www.geocities.com/mulzkulz/
While playing you need the CD inserted. Bernhard has bought it by Amazon.

Neue Software für den ZX Spectrum:

Galaxy Fighter (Beyer Soft 2005)

2005 Wilko Schröter

Wo gibt es heutzutage noch NEUE Software für den ZX Spectrum? Hier zum Beispiel:

http://cezgs.computeremuzone.com)

Diesmal möchte ich das Spiel „Galaxy Fighter" vorstellen, das kostenlos von der Seite heruntergeladen werden kann. Das Programm ist zwar in spanischer Sprache geschrieben, auf der obigen Webseite befinden sich aber auch englische Erklärungen.



Kassetten Inlay



Ladescreen

STORY

Wir befinden uns im Jahr 7025 des dritten Zeitalters. Die Dragolianer erobern jeden Planeten, auf den sie treffen. Die Menschen scheinen die einzigen zu sein, die in der Lage sind, mit ihnen zu kämpfen.

Vor einigen Monaten eroberte der Interstellare Rat der Erde ein feindliches Raumschiff und fand eine Art Sternenkarte, die auf den exakten Punkt ihrer größten Operationsbasis in der Argerion-Galaxis hindeutet.

Diese Galaxis besteht aus 5 unterschiedlichen Planeten, auf denen je eine Basis zu existieren scheint.

SPIEL

Du musst jeden Planeten besuchen (zum Betreten SPACE eine Sekunde lang drükken) und jede Basis zerstören. Um vom Planet wieder zu entkommen, musst du dein Raumschiff mit genug Treibstoff aufladen. Der Treibstoff ist in den verschiedenen Stützpunkten versteckt.

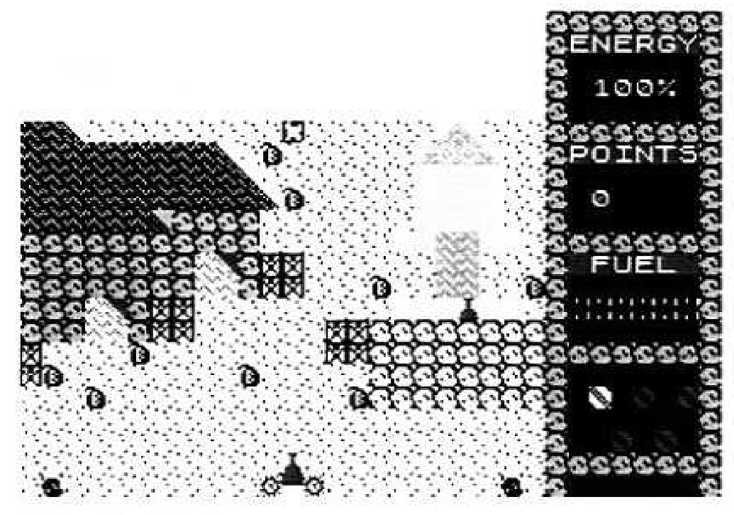
Das Energieschild sinkt jedes Mal, wenn dein Schiff getroffen wird; bei 0% ist deine Mission gescheitert, aber du kannst auch kleine Energieladungen finden.

Beim Schießen heisst es vorsichtig zusein, weil eine Menge Bomben über den Boden verteilt liegen, die deine Energie verringern, wenn du sie triffst.

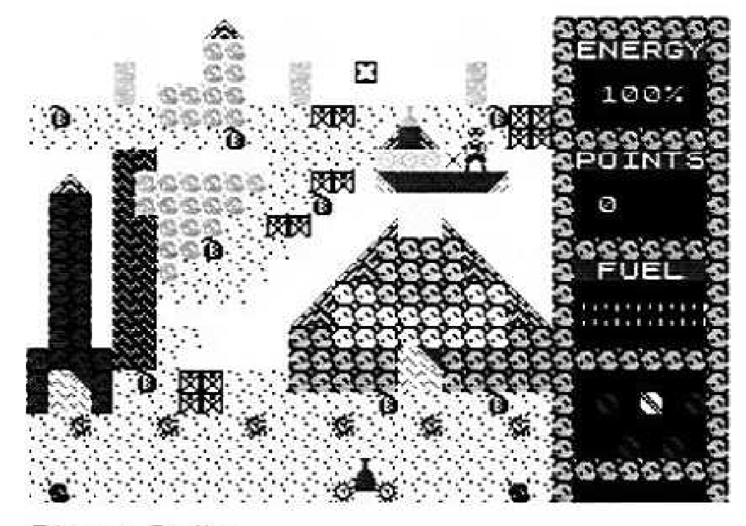
Die Dragolianer können zu jeder Zeit an jedem Ort erscheinen. Sie benötigen ein wenig Zeit zum Zielen und Schießen, aber wenn sie erst einmal angefangen haben, hören sie nicht auf, bis du sie tötest.

Eine Anzeige weist auf die Planeten hin, die du bereits besucht hast, um nicht den Fehler zu begehen, noch einmal auf ihnen zu landen.

Wenn du alle 5 Planeten vernichtet hast, solltest du aus der Galaxis durch ein Wurm-



Planet Aleth



Planet Dailur

loch im Zentrum der Galaxis fliehen, bevor der massive Angriff einsetzt.

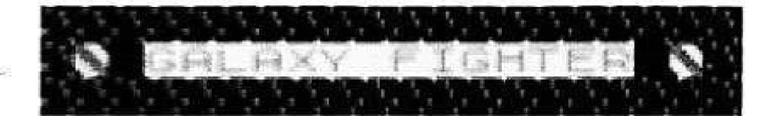
Hast du dies geschafft, bist du ein echter GALAXY FIGHTER.

STEUERUNG

Q – Hoch / Spingen in der Wurmlochphase
A– Runter
O – Links / Beschleunigen in der Wurmlochphase
P – Rechts / Abbremsen in der Wurmlochphase
LEERTASTE – Feuer

EINSCHÄTZUNG

Es handelt sich um einen einfachen Shooter, der komplett in BASIC geschrieben ist.



Die Steuerung des Fadenkreuzes ist deshalb auch etwas schwergängig und erfolgt nur sehr grob in 8-Pixel-Schritten.

Um an die Treibstoffkanister zu kommen, sind alle festen Objekte (Häuser, Bäume) zu zerstören. Einige Schalter sorgen für Überraschungen. Für denjenigen, der sich gern mit BASIC-Programmierung beschäftigt, ist das Listing sicherlich interessant.

TIPPS & TRICKS

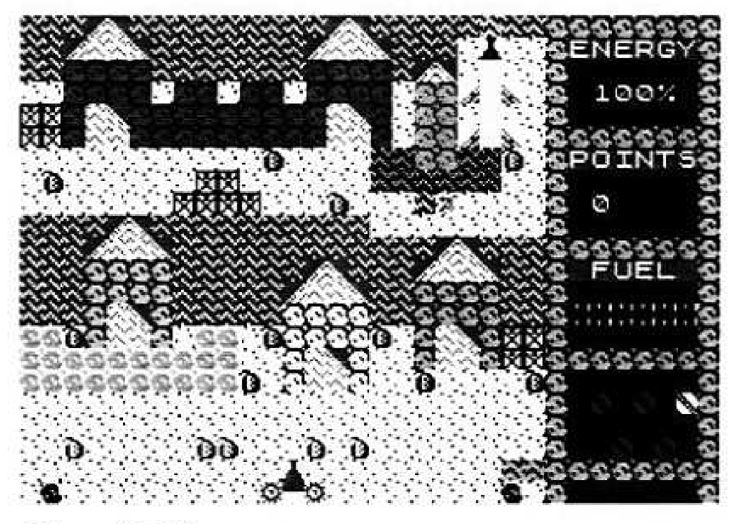
Bei einem Emulator sollte man die Geschwindigkeit auf „2x", besser noch auf „4x" erhöhen. Auf den einzelnen Planeten klappt die Steuerung am besten, wenn die Feuertaste (SPACE) immer gedrückt bleibt.

Man sollte darauf achten, jeden Planeten nur einmal zu reinigen, sonst erscheint nach dem fünften besuchten Planeten die Fehlermeldung „Out of Memory".

Mit hoher Geschwindigkeit und hohem Energiestand (s. u.) hat mir das Spiel richtig Spaß gemacht.

Um die zur Verfügung stehende Energie zu erhöhen:

```
31 LET vida=10000
```



Planet Zylma

STORY

Year 7025 of the third age. The Dragolians continue conquering planets wherever they go. Their advanced technology and their extreme cruelty make them almost invincible.

The Interstellar Council of the Earth was fighting during centuries with these aliens arised from the limits of the Universe. It seems humans are the uniques able to fight with them, but Dragolians continue conquering more and more planets, and all point to the end of the interplanetary unit of all the races. The Dragolians will take the control of all the habitable planets of the Universe.

Some months ago, the Interstellar Council captured an alien ship, finding a kind of stellar map, wich seemed to indicate the exact point of their biggest operation base in Argerion galaxy.

This galaxy is composed by 5 different planets, although it seems to be a base in each of them.

Due to the distance of this galaxy, the unique way to go is through time tunnels (worm holes), and you had been choosen to go and to eliminate all you can, galaxy included. Here is where your mission begins...

THE GAME

The Interstellar Council has sent you to destroy all their bases and then can launch a massive attack to eliminate all the Argerion galaxy with all the Dragolians whose could be there.
You'll must go to each planet (to enter press space during a second) to destroy each base of each planet. To be able to go out of the planet, you'll must to charge your ship with fuel enough and go to the exterior space.

The fuel is hidden in the bases, so shoot to all the things to find it.

The energy shield of your ship will go decreasing each time you will receive a firing; if it reachs 0% your mission will be failed, but you can find little energy charges too.

Be careful shooting, because there are a lot of bombs distributed in the floor whose will made your energy go down if you shoot to them.

You have a cannon that you can move in two ways. While you aren't shooting, the shooting point will move a little faster, bu if you want to accurate your aim it's better you begin to shoot a little before to reach your objective, because doing it in this way it will move slower and you could reach your objective easier.

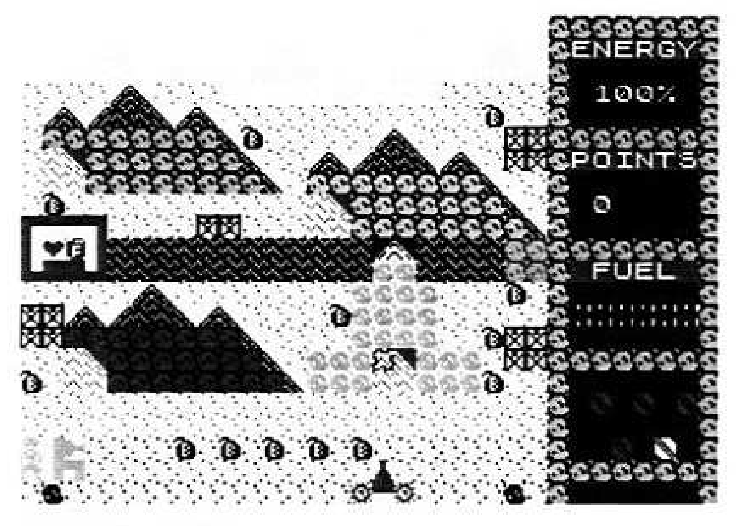
The Dragolians can appear at any time and at any place. They take a little into accurating and shooting, but when they'll do it they won't stop until you kill them, so a good advice is that you must kill them when you see them.

They also have arms controlled by them, so try to neutralize them before anything, or they will be a danger during your stay in that planet.

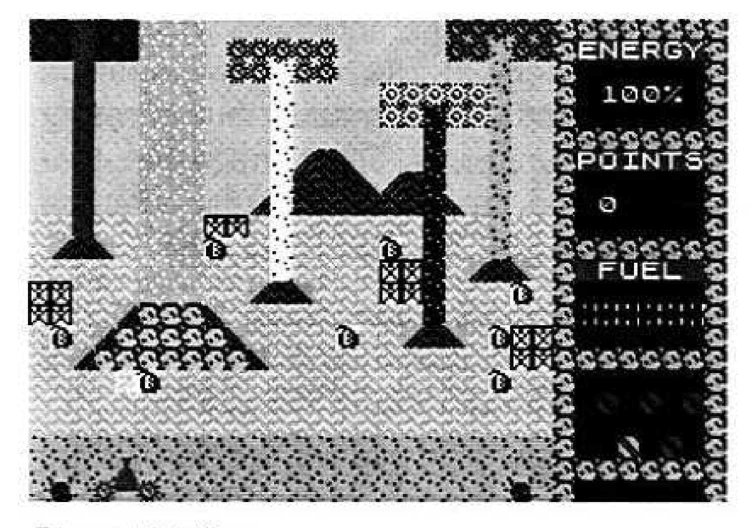
A signaler will sign the planets whose have been visited by you in order to not commit the error to go to them again.

When you have devastated all the 5 planets, you could escape out of the galaxy before the massive attack of the Interstellar Council by a hole worm placed at the center of the galaxy.

If you do it, you'll be a real GALAXY FIGHTER.



Planet Ragel



Planet Blohen

CONTROLS

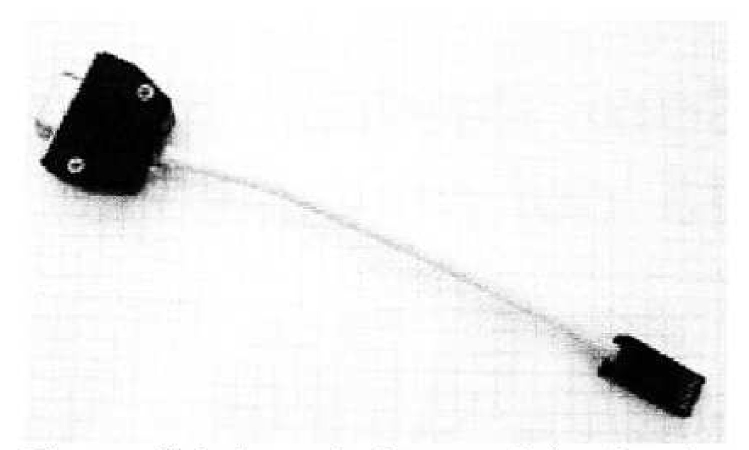
Q - Up / Jump in the worm hole phase
A - Down
O - Left / Acceleraste in the worm hole phase
P - Righte / Brake in the worm hole phase
SPACE BAR - Fire



Coding and design by:
Sergio Vaquer (Beyker)
Cassette Inlay: Kendroock
Produced by: Karnevi
(c) Beyker Soft 2004-2005

Kabel vermißt

Beim Wittenberg-Treffen (Berichte und Fotos folgen dank einiger treuer „Mitarbeiter" im nächsten Info), hat Roelof Koning offensichtlich ein Verlaufskabel liegengelassen:



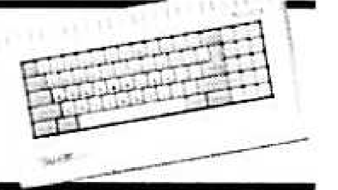
Dieses Kabel wurde für spezielle Zwecke von Roelof selber gefertigt und ist nur schwer zu ersetzen. Natürlich wäre Roelof überglücklich, wenn er sein Kabel zurück erhielte - oder um es mit seinen eigenen Worten auszudrücken: „Es sollte schade sein, wenn das Kind seinen Vater nicht mehr findet..." Wer also etwas zum Verbleib des Kabels sagen kann, der maile doch bitte Roelof Koning an: ***Roelof.Koning@12move.nl***

Sinclair Research news



Swimming, snorkelling and diving in total comfort. Ideal for water lovers. The revolutionary new SEA-DOO® is the lightest and most efficient personal propeller in the world. Engineered by Sir Clive Sinclair, pioneer of personal computers, the environmentally friendly SEASCOOTER™ is powered by a battery that lasts 1 hour and that can be recharged overnight with the supplied charger.

See: http://www.sinclair-research.co.uk/





Sam Revival issue 15 out now...



Hi folks,

Issue 15 of Sam Revival is now being printed so I can say it's out! Issue 15 starts off with the regular news section, which looks in detail at the completition of the prototype of the Mayhem Accelerator which speeds the Sam Coupe from it's normal 6MHz speed up to 10, 16 and 20MHz! The Sam Scene Roundup looks at news and announcements from around the Sam world including the work-in-progress of an emulator to emulate the Space Invaders arcade machine, the port of SimCoupe emulator to the Sony PSP, and news of a Sam article I wrote for the launch issue 'Retro Fusion' - see an earlier news item on this page for details.

The feature article in this issue takes a look at the 'Kaleidoscope' interface which was released briefly in 1992 by SamCo which offered 32768 colour shades, but in reality was totally unusable. Other magazine contents include the Coupe Correspondense letters page and the Sam Snippets!

Like the previous issue, issue 15 features spot colour throughout the magazine to add life to screenshots and photographs.

The coverdisk with this issue features the classic Sam adventure game 'Legend of Eshan' by John Eyre.

This issue of Sam Revival costs £3.99 for the UK, or £4.79 for EU (including Airmail postage). You can also subscribe for three issues at the discounted price of £10.99 (UK) or £13.49 (EU).

Ordering Issue 15

For your convience there are several ways you can order Sam Revival. Back issues are also available, see the Sam Revival page at *www.samcoupe.com* for the contents of each issue.

PayPal

Click on the PayPal payment button by the news article on the Quazar website at *www.samcoupe.com*, or send payment directly via Paypal to *sales@samcoupe.com*

Colin
http://www.samcoupe.com/

2nd Hand Software / Hardware

I've been having a good sort through all the 2nd hand software i've got in stock, and i've put some up on eBay at reduced prices, as well as some new hardware and software at special offer prices - so go take a look and see what bargains you can grab!

Click:
http://stores.ebay.co.uk/ The-Sam-Coupe-Store/

Coming Soon -Sam Revival issue 16

Due for release later this month is issue 16 of Sam Revival magazine. This issue will be featuring the full Sam game 'Colony' on the coverdisk - a 'sim' style game by Derek Koselo, originally released in 1997. Inside the magazine itself there'll be all the latest news on the release of the Mayhem Accelerator and hopefully if there's time the reactions from the first few owners! There will also be a look back at the early work development work undertaken on Chrome - the 3D first person shooter I was working on a few years ago. Add in the usual news roundup, letters section, Sam Snippets etc and issue 16 will promise to be another jam packed issue!

If you've not yet tried an issue of Sam Revival magazine then go on - give it a go! The current issue (15) will bring you quickly up to pace on what's happening in the Sam scene (see page 28).

Colin, 4th September 2006

Because I was ill I couldn´t really watch the scene or do something by myself, but there was some interesting via samusersgroup:

Speccy goes SAM

please have a look at

http://velesoft.speccy.cz/ saa1099-cz.htm and

http://velesoft.speccy.cz/ hardware_in_development.htm

And this TAP with 6-channel saa-sound for Speccy (!) you can run with Simcoupe, in Spectrum emulator of course.
Hopefully, entering the Speccy scene with this improvement of the russian Turbosound, it could help to develop more tunes for SAA1099.

Whow!!!! As this sounded very good I was curious. And you should be too! It´s worth when you have a PC!
First you need the Simcoupe emulator, which you can get via the first named website. Then you need a zipped dsk-file named „samcoupe-saa1099music.zip", you can download also from there. If you have both, then do the following:

Start (or install) the SAM COUPE emulator.

Execute the SAM emulator and insert (F1) this .DSK image („samcoupe-saa1099music. zip". You can also load the zip file). Don´t use insert with F2 as written by Velosoft.

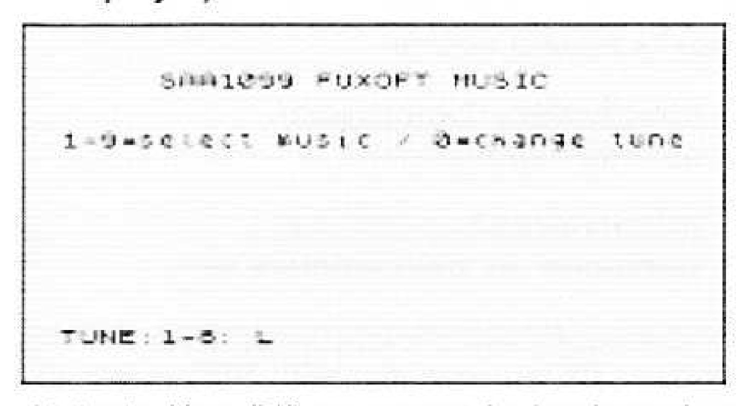
Press F9 to load ZX emulator in SAM COUPE emulator.

Now press CTRL+SHIFT (extend mode), then CTRL+6. OPEN "music": LOAD ""

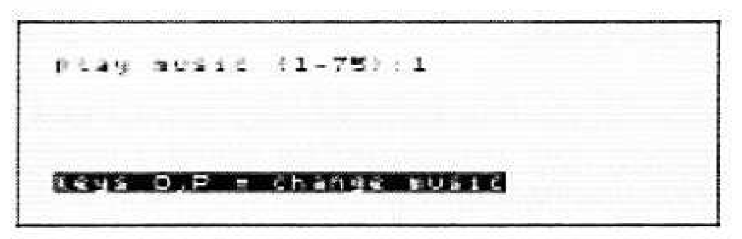


If you see a screen now like this, then select a tune and be surprised.

(F11=reset ZX emul, LOAD "" = load next SAA player)

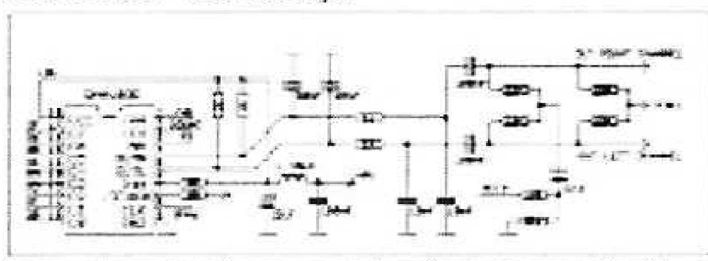


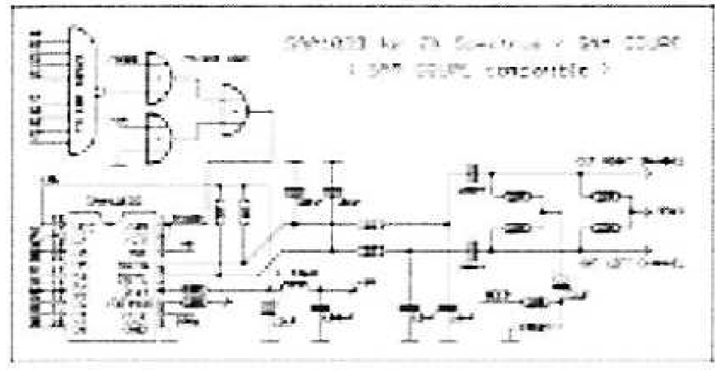
At last: Key "4" on numeric keyboard = CLOSE TAP file
OPEN "music2": LOAD "" = load next TAP file...



and listen i.e to the wonderful Spectrum music from „Eel Demo" and more.

The page „http://velesoft.speccy.cz/saa1099-cz.htm" contains also two diagrams from a SAA1099 soundchip:



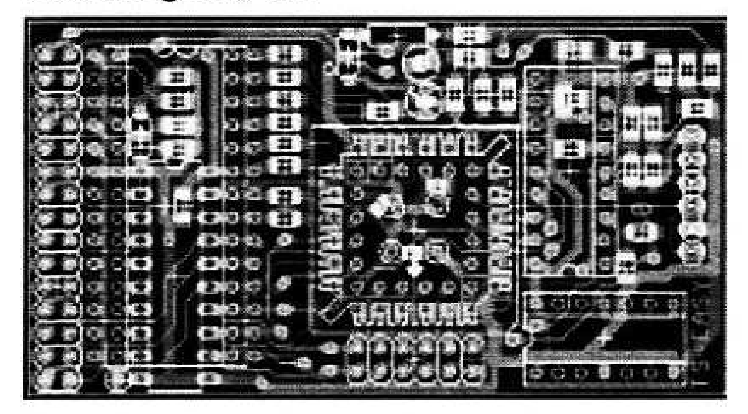


The main text on this page is in czech, but there is the ability to download docs, i.e. datasheets and a pinout textfile in english. All in all it looks like a great site for a great project, so I recommend you to have a look at it.

http://velesoft.speccy.cz/hardware_in_development.htm

offers you a lot of information about projects in progress. Interesting for us SAM users is the TURBO-SOUND-EASY sound interface with 2x AY3-8912 + 1x SAA1099 (SAM COUPE compatible). Seems to be ready at a stage of 85%. Details are:

100% compatibity with TURBO-SOUND from NedoPC and 100% compatibility with SAM COUPE sound chip. Programmable clock for AY and SAA1099, programmable interrupt (SAM COUPE compatible), hardware reset for SAA1099 sound chip, ACB and ABC stereo mixed with SAA1099. Sounds good, eh?



More hardware in development are:
SOUND MIXER for TURBO-SOUND-EASY (mix for ABC / ACB stereo + SAA stereo + ZX speaker, 12 channels + speaker)

And for Spectrum users:

ZX128 ULA CLONE

DIVIDE - MEMORY UPGRADE (128-512kB SRAM + 128-512kB FLASH EPROM), compatibility with MB02 memory paging

INTERNAL K-MOUSE TURBO INTERFACE
PENTAGON 512 INTERFACE FOR ZX 128+2, Issue 3 only (512kB-1MB SRAM + 128-512kB FLASH EPROM) and a

PROFI INTERFACE FOR ZX128+2, Issue 3 only (512kB-1MB SRAM + 128-512kB FLASH EPROM), emulation: ZX Profi 1024, Pentagon 128-1024, ZS Scorpion 256-1024 trdos mapping (work with ramdisc)



We're running the homepage of FOReVER-e 8bit party, there is still over 6 months to the party, but anyway, maybe someone will join some compo and it's always a good thing to have some time to finnish entry. I revisited SamCoupe rules, all your ideas and remarks are welcome!

http://forever.zeroteam.sk

Quick info:

Party name: FOReVER 8 - 8bit party
Date: 16-18.o3.2oo7 (nonstop)
Scenes: all 8bit: [atari] - [commodore] - [zx spectrum] - [amstrad cpc] - [sam coupe]
Location: Earth/Europe/Slovakia/Trencin
Entrance fee: 250,- Sk/6,5 EUR

ellvis/ZeroTeam
e-mail: ellvis@zeroteam.sk
web: http://zeroteam.sk

ASIC schematics / VHDL / Verilog?

Hi All,

Just idly wondering:

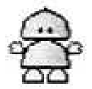
Is there any schematics or Hardware Description Language (either VHDL or verilog) for the Sam's ASIC, or has it vanished to the ASIC heaven?

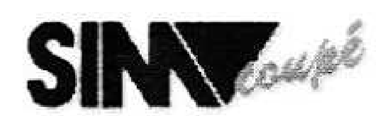
Cheers,

Tim Wells <twellys@yahoo.co.uk>

(Rem.: Hmm.. were also interested in it. I had a look to the internet, but without success. Maybe is there someone who has the „secret“ information for Tim and me? Just a question, I know, I know.... (Wo)

About SimCoupe





SimCoupe v1.0
http://www.simcoupe.org

Win32/SDL/Allegro/PocketPC versions:
Simon Owen <simon.owen@simcoupe.org>

Based on original DOS/X versions by:
Allan Skillman <allan.skillman@arm.com>

CPU contention and sound enhancements:
Dave Laundon <dave.laundon@simcoupe.org>

Phillips SAA 1099 sound chip emulation:
Dave Hooper <dave@rebuzz.org>

Sim Coupe 1.0

When I left the hospital I was very curious about the news in the SAM scene and in the samusersgroup. And oh yeah, there was a lot, but mostly the boring moaning about software (i.e Games Master or SAM Forth), but under all the mails there was a highlight from Simon Cooke:

„Hi all,

I've updated SimCoupe to version 1.0, with new builds available on the official site:

http://www.simcoupe.org

Thanks to everyone who helped out during its rather excessive beta period!

If you run into any problems, please drop me an e-mail. (...) Si.

simon.owen@simcoupe.org“

On my computer in the new house I hadn´t a SAM emulator, so I decided to give it at try. Whow, looks great! Autobooting a dsk-file and starts a program when an auto-file exists, supports now B-DOS and Atom in an easier way, fantastic sound via my loudspeakers, 100% emulation (that´s all on the first look).

I still had not the time to detect all the intricacies this new version offers, but I will soon check it out. Here is the official list of what all has been added, fixed and changed:

This major update officially adds SDL, Allegro and Pocket PC targets to the previous Win32-only release. There are improvements and additions across the board, giving the most authentic experience yet.

Changes for version 1.0:

- Added SDL port (OpenGL and regular) for Linux, BeOS, QNX, etc.
- Added Pocket PC port for ARM, MIPS and SH3 devices
- Added Allegro port for an updated DOS version
- Added built-in GUI for all platforms without native GUI support
- Added full async real disk support for 2000/XP and Linux
- Added read-write EDSK support for copy-protected disks
- Added formatting support within limits of disk image capabilities
- Added read-only support for TD0 (Tele-Disk) and SBT disk images
- Added support for 9-sector Pro-DOS disk images
- Added correct WD1772 CRCs to read address and read track data
- Added support for deleted data address marks in track reads/formats
- Added auto-boot option for disks inserted at the start-up screen
- Added delay to disk image accesses, to avoid Pro-DOS bug
- Added turbo-load support, for accelerated speed during disk accesses
- Added preliminary debugger support, with lots of future potential
- Added partial scanline support for a more natural looking display
- Added support for border pixel artefacts, as used by Fred65 menu
- Added support for incomplete frame drawing, needed by the debugger
- Added support for using real HDD devices under Win32, Linux and OS X
- Added optional automagic DOS booting of non-bootable disks
- Added internal SAMDOS 2.2 image, used by automagical DOS booting
- Added internal SAM ROM v3.0 image, used as the default
- Added support for ZX82 and gzipped external ROM images
- Added built-in support for Edwin Blink's ATOM ROM booting patches
- Added support for unresponsive ASIC during first ~49ms after power-on
- Added support for SDIDE and YAMOD. ATBUS hard disk interfaces
- Added print-to-file support for SAM printers
- Added support for swapping mouse buttons 2 and 3
- Added Alt as modifier option to function key bindings
- Added missing SAM pipe symbol to keyboard map
- Added option to swap function keys and numeric keypad operation
- Added full HPEN and LPEN support, used by Defender and BSD demo
- Added mouse-wheel support to generate cursor up/down
- Added basic Vista beta 2 support by working around OS bugs
- Added manifest for XP themed common controls [Win32]

- Fixed ADC HL,rr incorrectly setting N flag
- Fixed ADD IX/IY,rr failing to set carry for overflow, or H flag
- Fixed disassembly of IN C,(C) and display of DDCB/FDCB index offsets
- Fixed DAA to support all undocumented flags
- Fixed ROM memory accesses to be uncontended [Dave Laundon]
- Fixed contention across page boundaries [Dave Laundon]
- Fixed Atom support to work correctly with latest BDOS versions

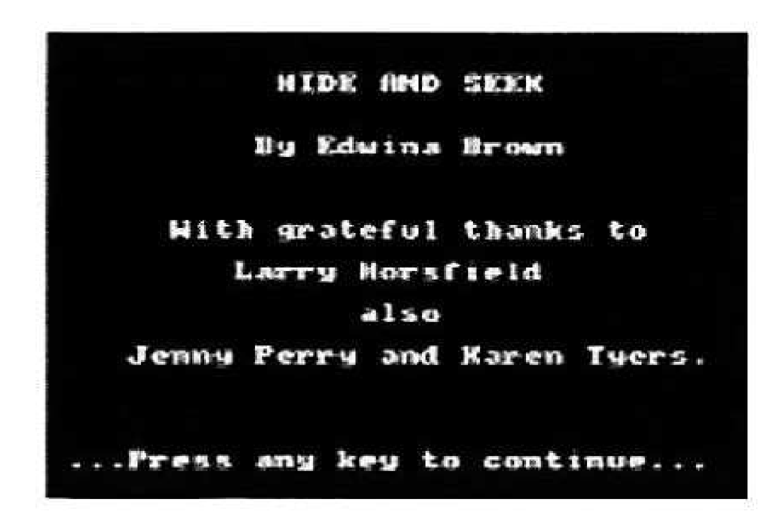
- ❍ Fixed SAD support for sector sizes other than 512 bytes
- ❍ Fixed index pulse to be based on disk speed rather than status reads
- ❍ Fixed WD1772 sector searching so the head value is no longer compared
- ❍ Fixed formatting to preserve embedded data, for Pro-DOS [thanks Steve P-T]
- ❍ Fixed re-insert of same disk image losing old image changes
- ❍ Fixed formatting crash when no disk present [thanks Josef Prokes]
- ❍ Fixed auto-frameskip to avoid wasting time (old 25fps problem)
- ❍ Fixed key-bounce issues by deferring input until mid-frame
- ❍ Fixed digit input on Czech keyboards, which require a shift modifier
- ❍ Fixed AltGr being seen as Ctrl-Alt on some Win9x setups
- ❍ Fixed Ctrl-<digit> access to symbols [thanks Edwin Blink]
- ❍ Fixed incorrect SAM palette spread, which made dark colours too bright
- ❍ Fixed the PNG screenshot palette being too dark
- ❍ Fixed pixel format colour issues by calculating them from bit masks
- ❍ Fixed broken import/export which could crash with sizes over 16K
- ❍ Fixed MIC writes not reflected back to EAR [thanks Edwin Blink]
- ❍ Fixed reads from ports 0 to 15, which were always returning zero
- ❍ Fixed mouse read timeout (now 50us) and timer reset on each byte read
- ❍ Fixed accumulation of small mouse movements, for Legend of Eshan
- ❍ Fixed external memory ports to be write-only [thanks Jiri Veleba]
- ❍ Fixed autoboot to hold rather than tap F9, to avoid a 2nd boot attempt
- ❍ Fixed building for 64-bit platforms [thanks Stuart Brady and Terry Froy]
- ❍ Fixed disk image saving on Windows shutdown/restart [Win32]
- ❍ Fixed display of mode 3 pixels in 24-bit mode [Win32]

- ❍ Improved efficiency of contention table lookups [Dave Laundon]
- ❍ Improved fast-boot to no longer require temporary ROM patching
- ❍ Improved menu layout, adding icons and a MRU file list
- ❍ Improved some overly complicated dialogs and options screens
- ❍ Improved sensitivity and scaling of SAM mouse movements
- ❍ Improved RAM, paging, CLUT and CPU register power-on states
- ❍ Improved DAC interpolation for less harsh playback in MOD Player
- ❍ Improved altforcntrl use by disabling Windows key when active [Win32]
- ❍ Improved PNG screenshots to include 5:4 aspect, scanlines and greyscale

- ❍ Changed to use a combined 32K ROM image instead of separate 16K files
- ❍ Changed unconnected ports to return 0xff rather than 0x00
- ❍ Changed to dynamically bind to DirectX, for better error reporting
- ❍ Removed dynamic Atom HDD generated from floppy images

Notes:

Edwin Blink's ATOM hard-disk interface is supported, making a single virtual ATA hard disk available for BDOS. Future support will allow a second hard disk or an ATAPI CD-ROM to be present as a slave device.
Nev Young's SD-IDE interface is supported, as used by H-DOS. Preliminary support for Jarek Adamski's YAMOD.ATBUS interface is also available, but requires further testing.
The ATOM, SD-IDE and YAMOD.ATBUS interfaces all use Ramsoft's HDF format to store the hard disk contents. Win32 and Linux versions can also access SAM-formatted IDE hard disks and Compact Flash cards, for convenient sharing of files with a real SAM.



Liebe Adventurefreunde!

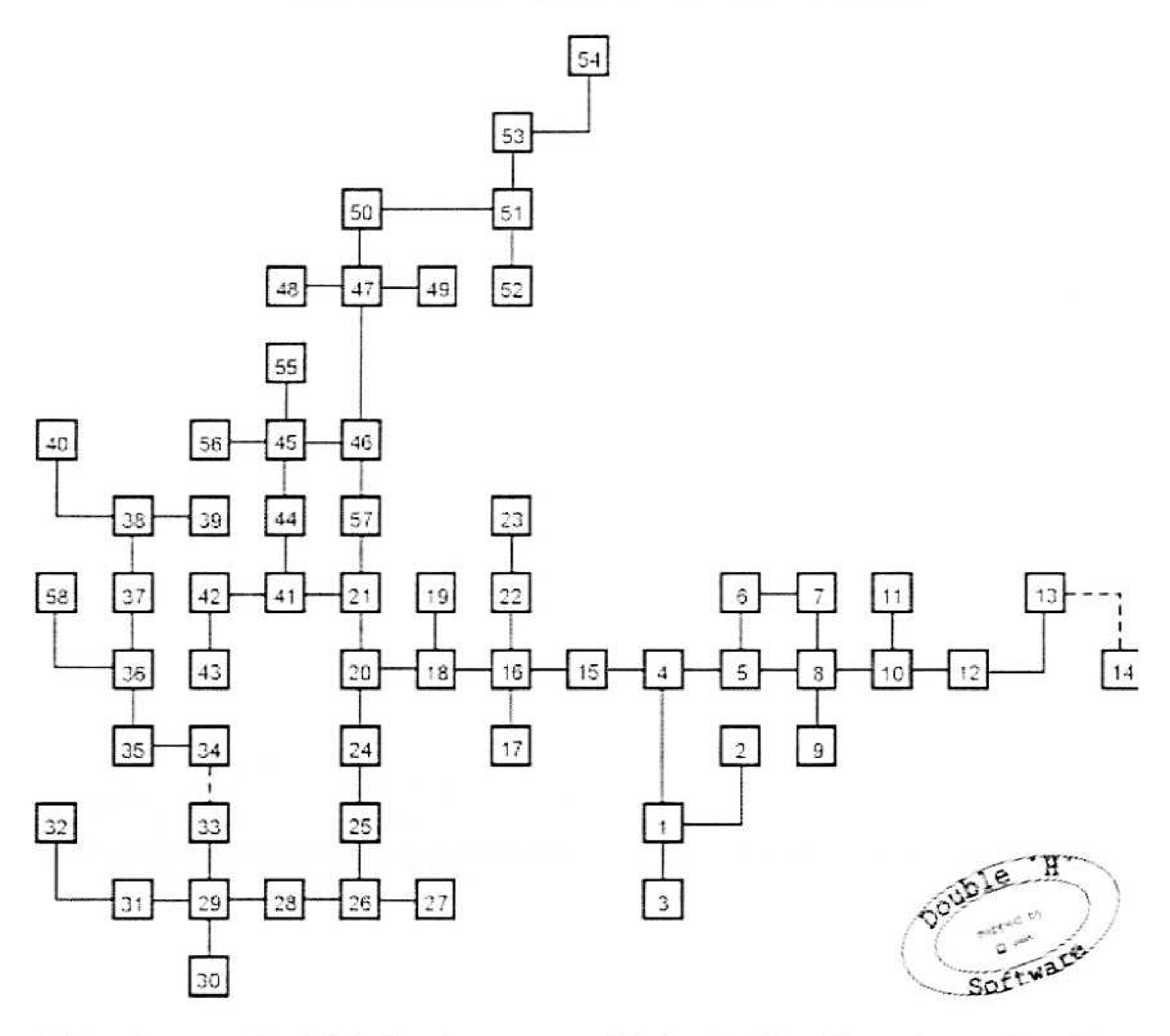
Unser heutiger Beitrag befaßt sich mit dem Programm Hide & Seek von Edwina Brown. Da es im Club bekannterweise einige gibt, die neben dem Spectrum auch noch andere Computer besitzen, hier noch kurz der Hinweis, daß es das Programm auch noch für den Amiga und den PC gibt. Das Programm ist von seiner Anlage her eigentlich ein recht guter Vertreter seiner Art, ist es doch recht passabel spielbar und beinhaltet einige sehr schöne Knobelaufgaben. Von der Größe her ist es mit seinen im Rahmen der Lösung besuchten 58 Locations recht gut überschaubar. Es bildet einen Vertreter mehrerer Programme, die sich um die Person eines gewissen Alfred drehen. In diesem Adventure verkörpert natürlich der Spieler diesen Alfred. Was ist aber eigentlich unsere Aufgabe? Nun, sie ist recht schnell erklärt:

Alfred (also der Spieler) wohnt in dem kleinen Ort Seahaven. Dort lebt eine seltsame Art von Mitbewohnern, denn alle sind wir vom Stamm der „kleinen Leute", Elfen und Zauberer. An einem schönen Morgen klopft es plötzlich unvermittelt an unserer Tür und als wir öffnen steht unsere ehemalige Lehrerin Dido (nicht verwandt oder verschwägert mit der bekannten Sängerin) vor der Tür. Sie ist völlig aufgebracht, denn Hedda (und damit unsere Gegnerin) hat das Alphabet aus der Schule gestohlen und die Buchstaben überall in der Gegend verstreut oder sogar noch in andere Gegenstände verzaubert. Es sieht so aus, als würden wir die Buchstaben niemals wieder finden. Jetzt kann Dido den Kindern nicht mehr das Lesen beibringen. Hier kommen wir auf den Plan, denn wir sollen ihr helfen, die Buchstaben wieder zu finden. Natürlich versprechen wir unser Bestes zu tun und Dido gibt uns noch den Rat, daß nicht alle Buchstaben in ihrer ursprünglichen Form sein werden. Aber wenn wir sie mit dem mitgebrachten Zauberstab berühren, werden wir sie sehen, wie sie wirklich sind. Denn nur die wahren Buchstaben werden sich in ihrer richtigen Form zeigen. Schließlich übergibt sie uns den Zauberstab und die Schulmappe und weißt uns ausdrücklich an, diese nur für die Buchstaben zu verwenden. Dann verläßt sie uns und kehrt in die Schule zurück. Wir suchen noch ein paar Dinge zusammen und machen uns dann daran, die gestellte Aufgabe zu lösen.

Das war also die Hintergrundgeschichte zu unserer Aufgabe. So ausgerüstet, können wir uns daran machen, die Aufgabe in Angriff zu nehmen. Werfen wir jedoch im Vorfeld noch einen Blick auf den abgedruckten Plan und seine Locations. Auf unseren Streifzügen werden wir folgende Locations und Gegenstände antreffen:

01) In the living room of our house / money, apples
02) In our cosy bedroom / bed, torch
03) In the kitchen / fridge, sandwich
04) Outside our house in the main street of the village
05) South of the lychgate on a street that continues east and west / bus queue => Q
06) In the churchyard / graves, vases with flowers, trowel
07) Inside the church / pews => E
08) On the street south of the church
09) Standing in a cul-de-sac / elfin boy, fishing net
10) At the east end of the village street / closed wooden gate

Hide and Seek

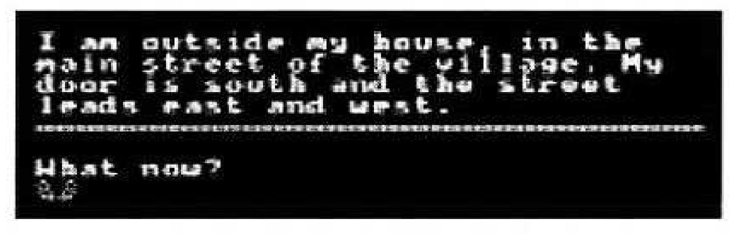


11) In a large paddock / shetland pony, shoe => U
12) On the road that leads east to the nearest town / little fairy, hoop => 0
13) At the top of the hill / well, bucket
14) Clinging to a rope halfway down the well / loose brick
15) Outside the local inn / Kora, kiss => X
16) North of the village school / Ella, gold coin
17) In the village school / Dido, blackboard, desks, star constellations => cassiopeia => W
18) South of the village shop on the village street / G, dog
19) In a little shop / shopkeeper, meat hook => S
20) At the crossroads / statue, eye => I, chevron => V
21) On a north-south road that runs through a small wood / tramp, watch, R
22) In Ella's front garden
23) In Ella's living room / cushion, book, table, large juicy bone, bowl
24) In a narrow lane / Hedda, leaves

25) The north-south lane gets rather steep here / leaves => F
26) On a sandy beach / beach hut
27) In a little beach hut / shelf seat, swimming mask, snorkel => J, waistcoat, key
28) On the beach by some high cliffs / small rock pool => D
29) In the cliffs near a small cave
30) Swimming in the sea / sand => C
31) Western end of the beach
32) Part way up a cliff / flowers => A
33) Inside a tiny cave crack
34) In a narrow passage
35) The passage bends sharply north and east here
36) In a not quite so light part of the passage / ledge
37) Further along the north-south passage
38) In the passage blocked by fallen rocks / L
39) In a short passage
40) On top of a large pile of rocks / some small round stones
41) In a small wood
42) Standing on the edge of the 18th green / golf tee => T
43) By the clubhouse of the golf course
44) In a woodland glade / two elves, catapult => Y, peashooter, kaye => K, pea => P
45) On a path by a stream
46) At the south side of the bridge crossing the stream
47) On the north side of the bridge
48) In a large field / bee => B
49) In a field of golden corn / corn
50) The road bends south and east here / farmer, tractor, toolbox, spanner
51) In a farmyard
52) By a haystack / hen => N
53) Standing in a large barn / ladder, pan
54) In the hayloft / sacks of corn, strong leather glove
55) Standing on a small island of stones in the middle of the stream / stones => M
56) The path along the bank is blocked by a fallen tree / tree, hole, snake => Z
57) On a road through the wood
58) Standing on top of the ladder by a high ledge / F

Das waren also die Locations des Planes nebst den darin gefundenen Gegenständen. Widmen wir uns nun aber ohne Umschweife der Lösung des Adventures. Es sei noch angemerkt, daß wir alle Gegenstände mittels des Befehles X (examine) untersuchen können. Der ausgeschriebene Befehl jedoch funktioniert nicht.

Wir starten unser Abenteuer im Wohnzimmer unseres Hauses.... I (wir tragen eine Schulmappe und Schuhe sowie einen Zauberstab), X wand, X satchel, U (unser Schlafzimmer), X bed, look under bed (da ist eine Taschenlampe), get torch, D, S (die Küche), open fridge (darin liegt ein Sandwich), get sandwich, N (zurück im Wohnzimmer), search bureau (wir finden Geld), get money, count money (gerade genug), get apple, N (ausserhalb unseres Hauses).



E (eine Schlange von Personen an der Bushaltestelle), X queue (wir kennen keinen von ihnen), tap queue (sie verwandelt sich in den Buchstaben Q den wir aufnehmen und in die Schulmappe packen), N (im Kirchenhof), X graves (da sind Vasen und Blumen), move vases (wir finden eine Maurerkelle), get trowel, E (in der Kirche), search pews (wir finden ein E und tun es in die Schulmappe), S, S (cul-de-sac), talk to boy (er hat seine Murmeln verloren), N, E (bei einem Tor), open gate, N (in der Koppel), give apple (dem Pony), X pony, take shoe, tap shoe (wird zum Buchstaben U, den wir in die Schulmappe packen), S, close gate, E, talk to fairy (sie hat ein Buch verloren), U (oben auf dem Hügel), X well, lower bucket, drop all, climb rope (jetzt

sind wir innerhalb des Brunnens), X wall (wir finden einen losen Ziegelstein), get brick (irgend etwas fällt aus den Loch heraus), drop brick, U, raise bucket, search bucket (darin ist der Ziegelstein - wir behalten ihn), search bucket (das machen wir so lange, bis wir das H darin finden), put H in satchel, get all, D.

W, W, W, W, W (wir sehen unsere Nichte Kara), wave to Kara (sie wirft uns einen Kuss zu), tap kiss (bevor er unseren Mund berührt, dann haben wir ein X, das wir in die Schulmappe tun), W, S (in der örtlichen Schule), X blackboards, X constellations, X cassiopeia, tap cassiopeia (wir haben jetzt ein W, das wir in die Schulmappe tun), N, talk to Ella (sie hat ihre Uhr verloren), W, N (im Laden), talk to shopkeeper, buy hook, tap hook (daraus wird ein S - ab in die Schulmappe damit).

```
I am in a little shop. As it is
the only one we have it is full
to bursting with just about
everything the villagers will
need. The shopkeeper is standing
behind the counter. Going south
will take me back to the street.
Here I can see a meat hook.

shopkeeper. "That is just
right," he says, and hands me
the hook.

What now?
>TAP HOOK
I tap the meat hook with the
wand and it changes into the
letter S, which I put into the
satchel.
```

S, open gate (ein wilder Hund hindert uns daran, aber der Buchstabe G fällt herunter und auf den Schild steht nun „Beware of the Dog"), get G (klappt jetzt noch nicht), W (die Kreuzung), X statue, X eye, tap eye (wir pakken das I in die Schulmappe), X chevron, tap chevron (das ist ein V), put V in satchel.

N (wir treffen auf einen Tramp), talk to tramp (hat natürlich Hunger), give sandwich (er gibt uns dafür eine Uhr), S, E, E, give watch (Ella gibt uns dafür eine Goldmünze und sie geht zur Schule - wir können nun nach Norden), N, N, look under cushion (da ist ein Buch), get book, X book (Hausaufgabenbuch, gehört bestimmt der Fee), look under table (was man nicht alles hier findet - da ist ein Napf und ein Knochen), get bone, S, S, W, open gate (der Hund knurrt), thrown bone (der Hund zernagt ihn), look through gate (da ist noch der Buchstabe G von vorhin), get G, put G in satchel.

W, S (auf einem mit Laub bedeckten Feldweg - Hedda ist hier und als sie uns sieht läuft sie weg und versteckt sich), search leaves, S, search leaves (so lange, bis wir Erfolg haben und das F finden), get F (Hedda stiehlt es uns wieder), S (wir sind am Strand und hier gibt es eine kleine Hütte), open door, E (in der Hütte), close door (hier ist eine Tauchmaske und ein Schnorchel), drop all, get mask, get snorkel, open door, W, W, W, wear mask, wear snorkel, S (im Meer), search sand (wir finden ein C), N, remove mask, remove snorkel, put C in satchel, drop mask (den Schnorchel behalten wir einstweilen noch), E, E, E (wieder in der Hütte), get all, tap snorkel (wir haben jetzt ein J), put J in satchel, look under seat (da ist eine Weste), take waistcoat, X waistcoat (hat vier Taschen), search pockets (wir finden einen Schlüssel), X key (da steht MF darauf).

W, W, W, W (am Westende des Strandes), X cliffs, climb cliff (geht nicht), cut footholds (dazu brauchen wir die Maurerkelle), drop trowel, climb cliff, search flowers (wir finden das A), get A, put A in satchel, D, E, N (in der Höhle), X cave, X crack, squeeze through crack (in eine sehr niedrige Passage), W, N (wir sehen einen sehr hohen Sims), U (klappt nicht), N (dunkel), switch on torch, N, E (kurze Passage), search passage (da ist wiederum Hedda die etwas nach uns wirft), W, search passage (das ist das L, das wir in die Schulmappe tun), climb rocks, search rocks (da sind kleine Steine), get stones, X stones (Murmeln), D, S, S, switch off torch, drop torch (wird nicht mehr benötigt), S, E, squeeze through crack.

S, E, E, N, N, N (wieder an der Kreuzung), E, E, E, E, E, E, S (zurück im cul-de-sac), give stones (wir geben die Steine dem Jungen

der davonläuft und ein Fischnetz zurückläßt), get net, N, E, E, give book (der Fee, die uns dafür ihren Reifen überläßt), get hoop, tap hoop (daraus wird der Buchstabe 0), put 0 in satchel, W, W, W, W, W, W, W, W (die Kreuzung), N, talk to tramp (immer noch hungrig), give coin (der Tramp gibt uns den Buchstaben R und wir packen ihn in die Schulmappe), W, W, S, W (nur für Mitglieder), N, search green (da ist eine Abschlagsmarkierung), shout fore (wir haben jetzt die Markierung), tap tee (jetzt ist es der Buchstabe T), put T in satchel, E, N (auf der Lichtung), throw brick (wir geben vor, ihn nach den Elven zu werfen, die daraufhin verschwinden), drop brick, tap kaye (wir haben jetzt das K), get K, put K in satchel, tap catapult (wird zum Y), put Y in satchel, get peashooter, blow peashooter, tap pea (wird zum P), put P in satchel, drop peashooter.

N, E, N, W (bei einem großen Feld), wait (eine Biene setzt sich auf eine Blume), tap bee (sie wird zum B), put B in satchel, E, E (ein Kornfeld), get corn, W, N (hier treffen wir auf einen Farmer), talk to farmer (wir dürfen ihm jetzt noch keinesfalls den Schlüssel geben), give waistcoat, search toolbox (sie befindet sich auf dem Traktor - wir haben jetzt einen Schraubenschlüssel), give key (der Farmer fährt davon), E, S (bei einem Heustock), X hay, get hen, feed hen (mit dem Korn), tap hen (sie wird zum N, das wir in die Schulmappe tun), N, N (die Scheune), climb ladder (unter das Dach), search sacks (wir finden einen Handschuh), get glove, D, search barn (wir finden eine Pfanne), X pan (eine Pfanne für Goldsucher), get ladder (sie ist festgemacht), unbolt ladder (mit Hilfe des Schraubenschlüssels), drop spanner, get ladder, S, W, S, S, W, remove shoes, N (die steinige Insel), pan stones (das machen wir so lange, bis wir das M gefunden haben), put M in satchel, drop pan, S, wear shoes, W, X tree, X hole (da ist eine Schlange), X snake, poke snake (mit dem Zauberstab - sie verwandelt sich in ein Z), wear glove, get Z, put Z in satchel, remove glove, drop glove.

E, E, S, S, S, S, S, S, W (am Strand - hier ist ein Tümpel), X pool, search pool (wir sehen ein D), get D (klappt nur, wenn man das Fischnetz hat - wir packen das D in die Schulmappe), drop net, W, N (in der Höhle), throw ladder through crack, squeeze through crack, get ladder, W, N, prop ladder, climb ladder (zum Sims), search ledge, get F, put F in satchel, score (wir sollten jetzt alle 26 Buchstaben haben), D, S, E, squeeze through crack, S.

```
What now?
%SCORE
You have scored 86 points out of
100, after taking 338 turns, and
have found 26 letters of the
alphabet.
```

E, E, N, N, N, E, E, S (in der Schule), give satchel (Dido dankt uns und gibt uns für unsere Bemühungen eine Flasche Wein), N, E, E, S (wieder in unserem Wohnzimmer), sit in chair und wir genießen den Wein und haben das Adventure gelöst.

Soviel von uns zu diesem Adventure. Wir denken, es war ein recht originelles und interessantes Adventure, das einige knifflige Rätsel enthielt. Aber das macht erst den Reiz eines Adventures aus. Bis demnächst mal wieder an dieser Stelle.

(c) 2006 by Harald R. Lack
Möslstraße 15 a, 83024 Rosenheim und
Hubert Kracher
Schulweg 6, 83064 Raubling

Summary

Today we have the solution to Hide & Seek from Edwina Brown. In this adventure the player takes over the part of a person called Alfred and our task is to search and find all the letters of the alphabet, which have been stolen and hidden by our enemy Hedda. So this might sound much more easy as it is in the end. So if you are interested come on and have a look at our game map and walkthrough.

Ein Brief von LCD

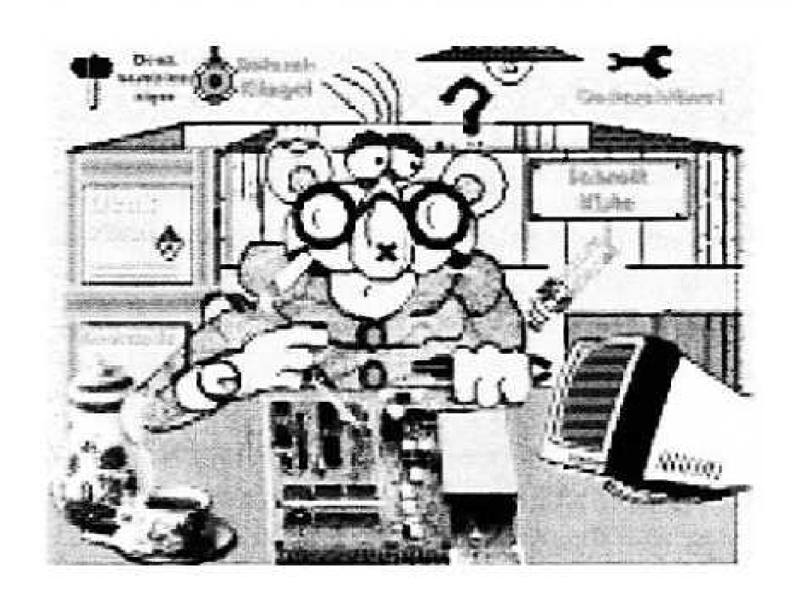
Den letzten Brief, den ich von LCD bekommen habe, möchte ich hier auszugsweise wiedergeben. Vorweg, wer es (immer) noch nicht weiß: LCD, der exzellente Programmierer von BMP2SCR sitzt in Österreich im Gefängnis ein. Über die Gründe mag er sich vielleicht später selber einmal äußern. Tatsache ist, das er noch 20 Monate absitzen müßte, er aber hofft, das er diese Restzeit erlassen bekommt.
Die Ausgaben des SPC-Magazines bekommt er allerdings regelmäßig, und er hat dazu auch einige Kommentare geschrieben, die ich hier im Original wiedergebe:

„Zu den letzten SPC Ausgaben muß ich sagen, daß mir der Bericht des ungarischen Clubtreffens sehr gut gefallen hat. Sehr ausführlich und interessant, ich sollte sobald es mir möglich ist, daran teilnehmen, auch wenn ich kein Wot ungarisch spreche. Auch ASCII-Text > Basicprogramm finde ich interessant wegen der Beschreibung der ROM Routinen. Demoparty-Beschreibungen mit Screenshots der Einträge interessieren mich natürlich auch (Forever 7), genauso wie der TV-Bericht (den ich hier leider nicht sehen kann, was ja klar ist). Die News über den SAM Mayhem Accelerator finde ich sensationell. Ist schon ein ungefährer Preis des Interfaces bekannt?
Bei der SAM Screen Dump Routine in Ausgabe 195/196 ist auf dem Beispielbild zu sehen, das die Routine noch nicht perfekt ist, weil sehr helle Bildteile in schwarz ausgedruckt wurden, während dunkle Pixel weiß geblieben sind. Das zeigt, das ein Schwellenwert nicht gerade optimal ist. Ich würde die RGB Komponenten der Palette analysieren (Auswendig weiß ich es nicht, aber ich glaube das die Palette so gespeichert wird in den Bits: None, R2, G2, B2, Bright bit, R1, G1, B1 beim SAM), wobei man die Schwellenwerte in einer Tabelle speichern kann. Leider habe ich an meinem SAM keinen Parallelport, aber das Diskinterface hat eines, also könnte ich nach der Entlassung Screen Dump Routinen für Monochrom- und Farbdrucker schreiben und dir schicken zum Abdrucken. Grüße an Dieter Hucke! Seine Routine ist eigentlich garnicht mal so schlecht. Damit erinnere ich mich an das geniale SAM Basic mit BOR (Binary OR) und BAND (Binary AND) Funktionen. Dieter sollte aber bedenken, das beim SAM die Screenadresse nicht fix ist und auf einem 256KB SAM die Routine nicht funktionieren würde. Mit Interesse verfolge ich auch die Artikel über Bildkonvertierungen zu ZX81 und Spectrum. Im Vergleich zu BMP2SCR ist es sicher etwas „primitiv“, aber es zwingt mich, das auch HRG Dateien vom ZX81 (...in meinem für später geplanten Projekt...) Retro-X akzeptiert werden sollen.“

Sicher hat nicht jeder die Zeit, sich die Infos so gründlich anzusehen und sich Gedanken dazu zu machen. Ich bin mir aber sicher, das LCDs Zeilen den einen oder anderen freuen werden. Leczek macht sich auch schon Gedanken über neue Projekte nach seiner Haftzeit:

„Meine erweiterten Projekte für den Spectrum habe ich etwas überdacht, unter anderem „Kaiju Taisen“ , eine Conversion deines „Knights Bridge“, das etwas erweitert wird. „Color Wars“ (neu!) wird ein Mix aus „Kemshu“ und einem Strategiespiel gegen den Computer oder menschliche Mitspieler. Dann werde ich „Star Trek TOS“ fertigstellen genauso wie „Zer Legat“.
Retro-X: Wird ein Screen-Repair Tool im Painter enthalten, mit dem man schlecht geladene Bilder von Kassette auf binäreben reparieren kann. Ein weiteres Tool erzeugt aus 2D Grafiken 3D Layrinthe. Für SAM und Sprinter wird es multiple Tilesets mit jeweils eigener Palette geben und zumindest für den Spectrum einen Intro/Outro Designer, einen Comix Designer und und...“

Da bleibt mir nur zu sagen: Junge - komm bald wieder.... *(Wo)*



Reparaturdienst für den ZX Spectrum

Defekte ZX Spectrum 48K, Spectrum 128K und Spectrum +2/+3 werden noch repariert!

Bitte setze dich mit mir in Verbindung, wenn du einen Spectrum hast, der defekt ist.

Wenn ich entscheide daß ich ihn reparieren kann (aufgrund deiner Fehlerbeschreibung), sendest du ihn mir zu. Nach kurzer Prüfung beim Eintreffen entscheide ich ob ich das Gerät schnell reparieren kann. Kann ich dies nicht, biete ich den Austausch an. Das bedeutet, ich ersetze die defekte Platine gegen eine funktionierende, und nehme dafür eine Pauschale, die davon abhängt, was bei deinem Spectrum kaputt ist, diese wird wirklich gering sein. Das Gerät mit der ausgetauschten Platine geht schnellstens an dich zurück, du überweist mir den vereinbarten Betrag, und für dich ist der Fall damit erledigt.

Ich repariere dann die defekte Platine in Ruhe, und wenn ich fertig bin, kann der nächste einen solchen Austausch angeboten bekommen.

Wenn wir mal von einem defekten ZX 48K ausgehen, keine ICs gesockelt, würden Reparaturen incl Porto etc etwa folgende Kosten erzeugen (Postpäckchen mit 4,10 Euro vorausgesetzt):

Austausch Z80 CPU incl Sockelung	15 Euro
Erweiterung 16 auf 48 K RAM (neue IC gesockelt)	33 Euro
Kalte Lötstelle / Platinenriß	10-12 Euro
Intakte ULA zusenden	15 Euro
Intakte ULA einsetzen	17,50 Euro

Fragen kostet sowieso nix, deshalb schreib mir am besten eine Email an

Dieter.Hucke@web.de

oder ruf an unter 0561-400 04 91, und beschreibe mir, was dein Spectrum tut oder eben nicht tut!

Spectrum 128 und +2 habe ich zwar auch, aber weniger Erfahrung, darum wundere dich nicht, falls ich eine Reparatur auch mal ablehne.

Ganz wichtig: bitte schicke keinen Spectrum unaufgefordert zu, denn ich möchte nicht, daß dann vielleicht 10 Speccis hier stehen und ich dann gerade wochenlang nichts reparieren kann!

Also, wenn ein defekter Spectrum da ist, probiere ihn nochmal aus, beschreibe mir möglichst genau das Fehlerverhalten, und dann kann es sein, daß der Spectrum eine Woche später schon repariert bei dir auf dem Tisch steht!

Viele Grüße von Dieter Hucke aus Kassel!
Dieter.Hucke@web.de

Summary

We are glad, that Dieter Hucke, member of SPC, offers to repair your Spectrum on demand. Before sending any Spectrum it is required to write or mail to him and to state your problem. As far as Dieter can help he will do, but he comments that he has less experience with Spectrum 128K and +2 models.